电脑应用和娱乐的第一选择 总第107期

大众软件

2001 18

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 封面视点

2005年电子游戏奖项评选

■ 专题综述

牵手你我，拥抱大海——《大众软件》六周年庆典纪实

■ 实用软件

感受掌上科技——Palm完全模拟使用

MP3革新技术

■ 硬件评析

6款国产品牌电脑横向评测

■ 网络时代

网络资源共享新趋势——P2P的发展

■ 前线地带

恐龙危机II

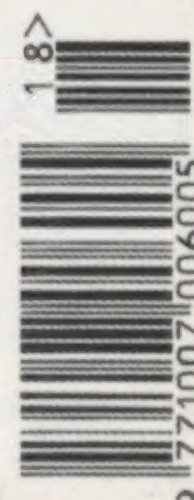
新神雕侠侣II

■ 攻略指引

英雄无敌历代记终结篇——驯兽师的叛乱

剑灵

零售价：￥6.50元





纤巧超值型DELL INSPIRON™2100笔记本电脑

看起来象个小玩意儿，用起来才知道它的厉害。纤巧超值型DELL Inspiron™2100笔记本，就是戴尔公司为优雅、精致、常年奔波的商务人士专门设计的。

它只有1.6公斤重（仅含机身重量）、1.0英寸厚，几乎适合任何一个手提箱。它的顶部和底部都采用镁合金外壳，整体设计充满了精美的质感。它的硬件也同样优秀，包括，速度更快的英特尔®奔腾®III处理器700MHz，12.1XGA，可升级到256MB的巨大内存等，它提供集成10/100 NIC和56K MODEM作为标准配备，是少数满足集成通讯的笔记本之一。在服务方面，除了1年有限保修，1年下1个工作日上门服务外，我们还将为您提供覆盖的29个国家的全球服务。

举重若轻是一种快乐，风流倜傥是一种满足。谁不想天地四海逍遥游，谁不想做她的主人？

如要获得戴尔全系列产品采购指南，请访问：

http://dell.sina.com.cn

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30-18:30，周六9:00-15:00拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

超轻超薄型笔记本电脑

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔®奔腾®III处理器700MHz
- 128MB SDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- 带有2X AGP的4MB ATI Mobility M™ 3D图形加速卡
- 集成10/100 LAN网卡
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 内置56K调制解调器
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive

英特尔® 奔腾® III处理器700MHz

配置价 人民币 **14,988**

某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE 配置代码：B540915-810264

经济实惠型笔记本电脑



9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，另加人民币970元，即可获得超值优惠大礼包：● 升级至进128MB内存，● 升级至20GB硬盘

DELL INSPIRON™2500 笔记本电脑
英特尔® 赛扬™处理器800MHz

- 64MB SDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- Intel® 3D AGP图形加速卡（最大可达到8.0MB共享系统内存的显存）
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色SVGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 人民币 **10,198**

某些地区需另加运费人民币301元

E-VALUE 配置代码：B540911-810264

个性时尚型笔记本电脑



9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。另加人民币970元，即可获得超值优惠大礼包：● 升级至进128MB内存，● 升级至20GB硬盘

DELL INSPIRON™4000 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器900MHz

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔®奔腾®III处理器900MHz
- 64MB SDRAM内存/10GB¹硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128™3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 人民币 **15,288**

某些地区需另加运费人民币301元

E-VALUE 配置代码：B540916-810264

高速多能型笔记本电脑



9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。

全新DELL INSPIRON™8100 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器866MHz

- 128MB SDRAM内存/10GB¹硬盘
- 带有4X AGP的16MB NVIDIA® GeForce2 Go™3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- Harmon/Kardon® Odysev® 2音箱（内置）
- 24倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色Super XGA+ TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 人民币 **17,888**

某些地区需另加运费人民币301元

E-VALUE 配置代码：B540919-810264

高速多能型笔记本电脑



9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。

全新DELL INSPIRON™8100 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器1.13GHz

- 256MB SDRAM内存/20GB¹硬盘
- 带有4X AGP的32MB NVIDIA® GeForce2 Go™3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- Harmon/Kardon® Odysev® 2音箱（内置）
- 24倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色Ultra XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器/便携包
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 人民币 **21,888**

某些地区需另加运费人民币301元

E-VALUE 配置代码：B540923-810264

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。以上产品图片仅供参考。＊国际服务仅限全球29个国家。以上价格已包含增值税。

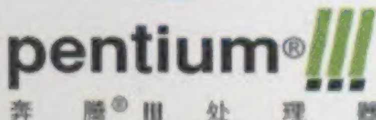
订购时请向我们的销售代表咨询

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统

www.microsoft.com/piracy/howtotell

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线

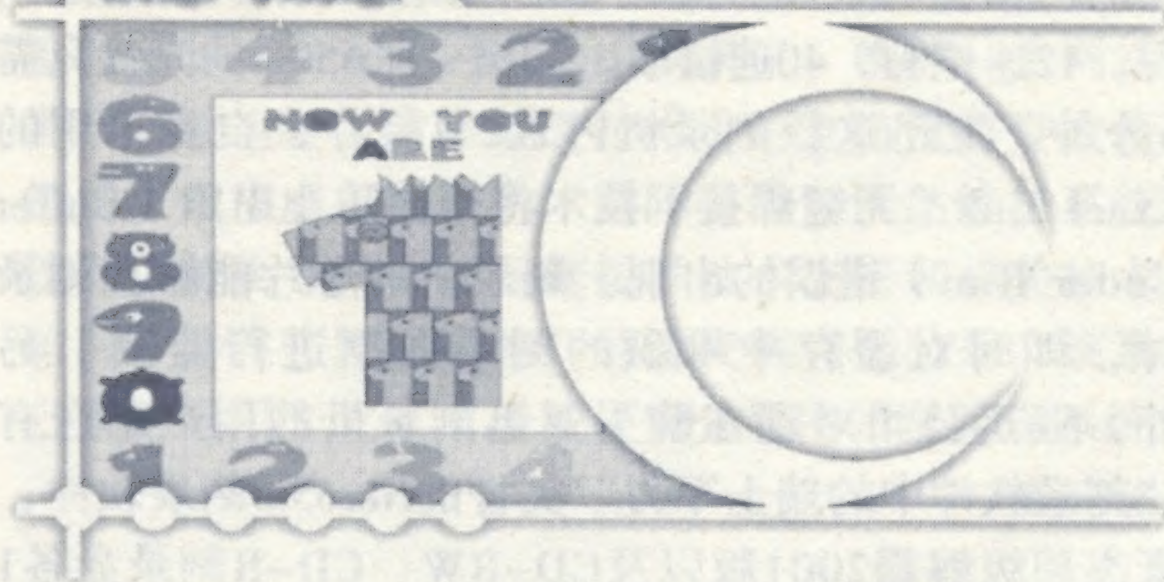




戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购	未开通800地区请拨打收费电话
800-858-2229	**0592-818-1868**





ASPWorld China 2001

在全国企业信息化工作领导小组办公室的指导下，由中国通信学会主办、IDG世展博览（亚洲）有限公司协办、中国国家企业网与IDC国际数据（中国）公司合办的ASPWorld China 2001（2001中国应用服务提供商研讨会）于近日在北京凯宾斯基饭店隆重举行。本次大会吸引了如IBM、中国网通、西门子、中关村数据等众多国内外著名ASP解决方案提供商、ASP厂商以及IDC厂商。大会采用主题演讲、大会讨论与专题讲座等多种形式，全方位、多角度地探讨ASP模式的发展与应用，并提出了为中国各个行业、各个领域的大中型企业提供专业化的企业级解决方案，从而切实推动中国企业信息化进程。

本刊记者

联想建成亚洲最大应用方案中心

近日，联想在上地新大厦举行了“推进IA服务器企业级应用与服务”——联想万全合作签约暨联想应用方案中心揭幕仪式。该方案中心的落成，将为推动IA高端服务器企业级应用起到良好的促进作用，同时也标志着中国IA服务器应用实践时代的到来。活动中，联想与Intel进行了战略性合作签约，其核心内容是共同推动IA服务器的企业级应用，根据双方的战略协议，联想将与Intel公司在产品研发、市场开拓和方案推广等多层面进行密切合作，共同促进IA服务器的企业级应用。Oracle、IBM、中望、亚信、高伟达、赛门铁克为代表的多家联想策略联盟伙伴在仪式上向用户展示了他们与联想合作推出的应用解决方案。新建成的联想应用方案中心是一个标准的、功能齐全的、业界先进的开放实验室。面向广大的ISV（独立软件开发商）、SI（系统集成商）及用户，进行基于服务器的各种解决方案的移植、测试、优化、选型、培训和咨询服务，最终为客户提供高可靠、高可用、可扩展和高性能解决方案。



本刊记者

中公网与电信联合推出个人主叫号新服务

近期，综合集群网站中公网（www.cis.com.cn）携手北京电信旗下畅捷网络通讯公司，共同推出主叫号（96291，用户名与密码均为96291）新服务。该服务打破了原来ISP只提供接入服务的较封闭局面，又为ICP找到了一种赢利的方便途径。畅捷公司此次推出的主叫号96291费用低廉（白天每小时2.4元，夜间每小时1.2元）、接入稳定，千兆出口。中公网还公布了“收费游戏免费玩”的网络增值服务，即为拨叫96291上网的用户免费提供需要有会员资格才能玩的收费游戏，包括：联众网络游戏、亚联游戏网、笑傲江湖和Disney等等著名网站的游戏。中公网还积极接触日本、韩国的各大在线游戏厂商洽谈合作事项，近期内将陆续开通更多的在线网络游戏，供用户拨叫上网时选择。用户只要拨通96291上网，即可成为许多在线游戏的特别会员，不需会员卡和包月卡的二次认证。

本刊记者

Sybase与北航合资创办电子信息学院

全球电子商务基础架构供应商Sybase软件（中

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

侯毅 李靖 任良 大胖子
费江枫 黄昭舜 程嘉 孟祥军
汪军 祁玲 黄翎 李文睿
张广宇 甘旭东 于国重 赵挺
李宾 吴瑞川 郦彦卿 周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

国）有限公司日前宣布，将与北京航空航天大学（BUAA）携手建立“北京航空航天大学Sybase电子信息学院”。该学院将提供先进的信息技术培训和网上教育课程，以及丰富的理论与实践相结合的教学方式、富有个性化的专业课程和灵活的选修时间，以满足当今在职人士不断追求高新技术、完善自我并获取更高学历的需求，为国内培养出更多的IT专业人才。Sybase与北京航空航天大学2001年8月14日在美国加州圣达戈举行的“Sybase TechWave Conference”上进行了该项框架协议的签约。据悉，筹划中的“电子信息学院”将耗资数百万美元。

本刊记者

全向ADSL Modem现场宽带演示活动

近日，全向科技在中关村海龙大厦开展了“大猫在手 宽带我有”的全向ADSL Modem现场宽带演示活动。对于使惯了56k小猫的发烧友来说，512k的“大猫”安装调试相对来说要更为复杂，不会像以前56k Modem那样可以自己轻松搞定，它要求具备许多网络相关知识。因此在此次活动中全向科技向现场观众演示并讲解了ADSL Modem的选购和普通Modem的选购有何不同，并就ADSL Modem的接口、分离器、协议以及软件支持等方面的网络知识作出具体的介绍，在很大程度上加深了网络爱好者对ADSL的认识。

本刊记者

摩西DVD-ROM全面降价

摩西主流产品12× DVD-ROM和50×增强版CD-ROM从上市以来，凭借其自身优良的品质和较高的读盘能力得到了众多用户的好评。这次摩西为了能够让更多的用户提前进入DVD时代，对其先前推出的12× DVD-ROM降价让利销售，由599元降至567元。50× 增强版CD-ROM也从370元的“原始价”降到320元。降价的12×DVD驱动器平均寻道时间小于100ms（DVDROM）/80ms（CD-ROM）；具有512kB高速缓存；ATAPI/EIDE接口支持Ultra DMA 33；全面支持120MM/80MM碟片，可使用CD-ROM/CD-R/CD-RW/DVDROM/DVD-R/Photo等光盘格式。

本刊记者

亚迅推出千元以下的16倍速刻录机

计算机硬件专业生产厂商亚迅科技宣布推出一系列高速度低价位的光存储产品，包括16倍速刻录机、16倍速DVD、52倍速光驱。该产品系列将延续亚迅高品质、低价位的市场策略，尤其是亚迅16倍速刻录机的价格仅为998元。它们的上市将使高速光存储大众化的门槛变得更低。此次亚迅推出的刻录机为16速刻写，12速擦写，40速读取，刻满一张650M的光盘只需6分钟。亚迅这款刻录机内置2M缓存，自身采用的Exact Link（无缝焊接）技术将全面防止BUR（Buffer Under Run）错误的出现。刻录机的芯片能够在刻录时，即时对缓存中堆积的刻录数据进行监测。另外，亚迅公司对现在购买亚迅刻录机的用户赠送有“刻录软件中的瑞士军刀”美誉的Nero5.0刻录软件、豪杰超级解霸2001版以及CD-RW、CD-R刻录盘各1张。用户还可以登录亚迅的网页，参与网上抽取亚迅MP3大奖等活动。

本刊记者

Sony推出终极CD-ROM“G3我行我速版”

Sony公司近日推出了最新版CD-ROM光碟机——CDU5211 G3我行我速版。作为Sony公司的最后一款CD-ROM产品，G3我行我速版无论性能、品质、兼容性等都是巅峰之作。该产品内置了智能化的自适应功能，驱动器本身根据光盘的用途及质量不同，自动使用CAV和CLV的组合来调整读取速度，以获得最好的读取效果。G3光驱采用的平滑调速功能使光驱拥有了更出色的读取能力和可靠性。



本刊记者

北大方正推出“高速去网”扫描专家F4280

目前，600dpi光学分辨率的家用扫描仪对于普通照片和图片的处理能力，已经完全能够满足个人用户的使用需求。然而，在扫描报刊、杂志等印刷品时所出现的印刷网格却令许多用户感到头疼。近日，北大方正为解决这一问题推出了“高速去网”扫描专家F4280家用扫描仪。F4280 采用北大方正自主设计开发的方正扫描精灵驱动程序增强版，该驱动程序与以往相比加强了扫描去网的功能和速度的提高，从而使F4280在扫描各种印刷品时具有更高的去网效果和去网速度。同时，该驱动系统可以最大限度提高扫描仪的色彩还原能力，对各种类型和质地的反射稿和投射稿都能够真正做到明察秋毫、去伪存真，再现图像本色。

本刊记者

索福威尔推出“网际易维”网站维护系统

近日，北京索福威尔软件技术有限公司公布了一

套网站维护系统“网际易维”。网站的日常信息维护一直是一个制约信息网络化的瓶颈。尤其对于中小规模而又非网络专业的机构组织来说，维护一个网站正常而有效运转，常常缺乏技术上的支持及需要大量的经费。索福威尔公司的“网际易维”网站维护系统不仅提供解决方案，还配套提供技术支持和相关技术的培训，并将“网际易维”的源代码完全公开。该系统已成功运用于北京市地铁公安分局网站及管理系统。

本刊记者

友通重回显卡市场

专业主板厂商友通（DFI）最近宣布和图形显示卡厂商ATI结成合作伙伴关系，重新回到图形显示卡市场。友通将利用自己强大的品牌效应及销售网络，生产基于ATI图形芯片的新型显卡，首批产品将是基于ATI Radeon VE的显卡，已由国内代理商广州七喜电脑代理上市。友通是世界排名前六的主板生产厂商，凭借相当的技术实力和相关经验，友通公司迅速推出了DFI品牌的ATi Radeon系列显示卡。友通推出的首批显示卡包括Radeon 10和Radeon 15两款。针对主流市场的这两款显卡都基于ATi Radeon VE显示芯片，根据市场定位的不同，分别属于经济型和高效型显示卡。同时友通还将为用户提供高质量的技术支持和售后服务。

本刊记者

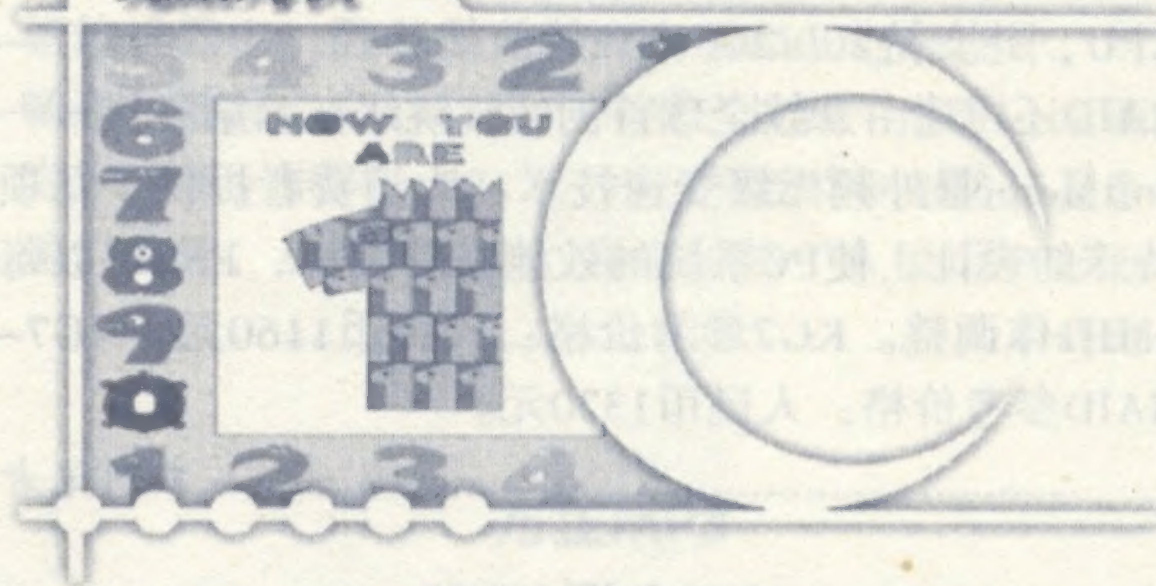
柯达为打击伪造光盘停止发售柯达金碟

由于市场上出现了不法商户制作质劣的伪造柯达金碟740MB光盘，柯达已停止生产及发售旧有的柯达金碟740MB产品。



柯达将光盘容量增加，推出Ultima80皇家金碟，方便用户储存更多文件档案，新产品将保持以往柯达金碟及柯达Ultima光碟的稳定性及兼容性，将容量增至800MB。柯达Ultima80皇家金碟，其介质反射层中包含金的特殊化合物，是市场上少有的加入纯金的介质。金碟具有“INFOGUARD 保护系统”，该系统可避免盘片表面被划伤或印上指印，提供有效的抗强光及抗高温性能。柯达公司建议用户从www.kodak.com.cn/go/cdr中下载软件，以鉴定光盘的真伪。光盘出厂时带有唯一仿伪编码，编码为随机产生，用户可通过查询编码鉴定光盘的真伪。

本刊记者



矽统芯片组SiS645

矽统科技于2001年9月上旬在全球范围内推出SiS645芯片组。该芯片组支持英特尔奔腾4 处理器，分离式设计。芯片组北桥支持DDR333标准，可支持3条 DDR333/DDR266/PC133的内存，最大可达3GB；还支持400MHz前端总线；支持AGP 4×，与AGP V2.0兼容。南桥SiS961集成多媒体功能，支持最多可达6个主PCI插槽，以及ATA 100/66/33标准的双IDE通道。工作于266MHz频率的16位数据总线，可在北桥与南桥之间提供533MB/s的数据带宽。

本刊记者

威盛正式推出P4X266芯片组

结合DDR内存接口与独到的模块架构平台(V-MAP)，威盛新推出P4X266芯片组。该VIA Apollo P4X266芯片组支持新一代400MHz前端总线(FrontSide Bus)与高达4GB的高速DDR266内存，配合Intel Pentium4处理器的高频宽架构设计。在DDR266内存的协助之下，VIA Apollo P4X266将CPU与内存之间的数据传输速度，升到每秒钟2.1GB，而成本架构则与传统的PC133相等，这可使OEM与系统客户在维持P4平台高效能的前提下，有效降低整体的成本负担。VIA Apollo P4X266芯片组可同时支持423与478-Pin两种规格的Intel Pentium4芯片组，以及DDR/PC133两个世代的内存接口，标准配备4倍速AGP、ATA-100与每秒传输速率达266MB的V-Link南北桥传输总线。威盛电子VIA Apollo P4X266芯片组由S3 Graphics制造，官方定价为34美元。

本刊记者

升技DDR主板

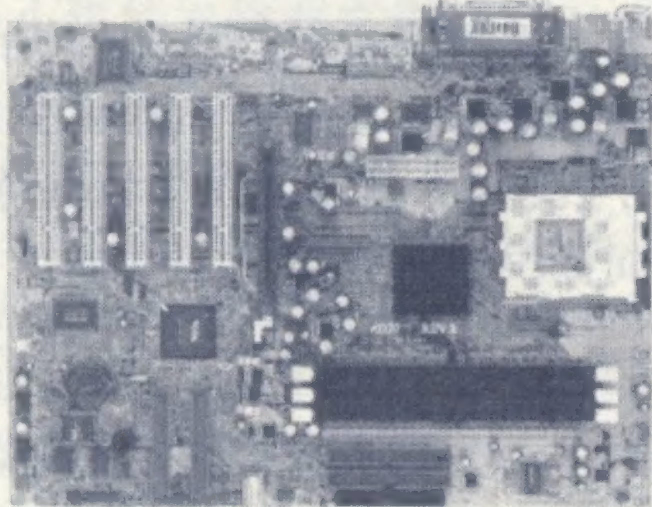
升技电脑(ABIT)于近日全面上市其最新支持4根DDR内存插槽的主板：KG7、KG7-RAID。这两款主

板均采用AMD761搭配VIA 686B的芯片组，全面支持AMD Athlon 700－1330MHz和Duron 600－950MHz的CPU，并支持200/266MHz的前端总线。KG7与KG7-RAID还内建由升技全球首创的软跳线技术第三代——SoftMenu Ⅲ外频无级变速技术，为消费者提供了几项特殊的设计，使PC系统的效能充分发挥，FSB可以每1MHz作调整。KG7参考价格：人民币1160元；KG7-RAID参考价格：人民币1320元。

……………………本刊记者

DFI主板AD70

DFI钻石主板，近期推出为AMD Athlon度身订做的第三代K7主板AD70。DFI AD70采用了VIA KT266芯片组，完整支持FSB 200/266 AMD Athlon/Duron CPU；AD70支持DDR规格，最高扩充到3GB PC2100/PC1600 DDR SDRAM。Athlon/Duron 200/266MHz的高速外频、DDR双倍流量规格内存架构再结合KT266/8233南北桥芯片间266MHz带宽的V-Link总线技术，将令I/O数据传输速度得到惊人的提高，大大增强了系统的整体性能表现。本次



推出的AD70首次提供了IDE RAID功能，为应付今天计算机上大量文件数据的处理和保存需要，将IDE RAID 0及RAID 1技术应用于主板上，在提升硬盘读取高速效能的同时，满足用户资料备份的功能。采用三相电源回路设计，满足处理器对超大电流的要求，同时降低了各部分电路元件的发热量，延长使用寿命。AD70还在内存插槽、AGP插槽等对供电要求苛刻的关键部位，都有特别的电路设计，使DFI AD70的主板稳定性不容置疑。该产品还提供外频调整、倍频调整及CPU电压调整功能。

……………………本刊记者

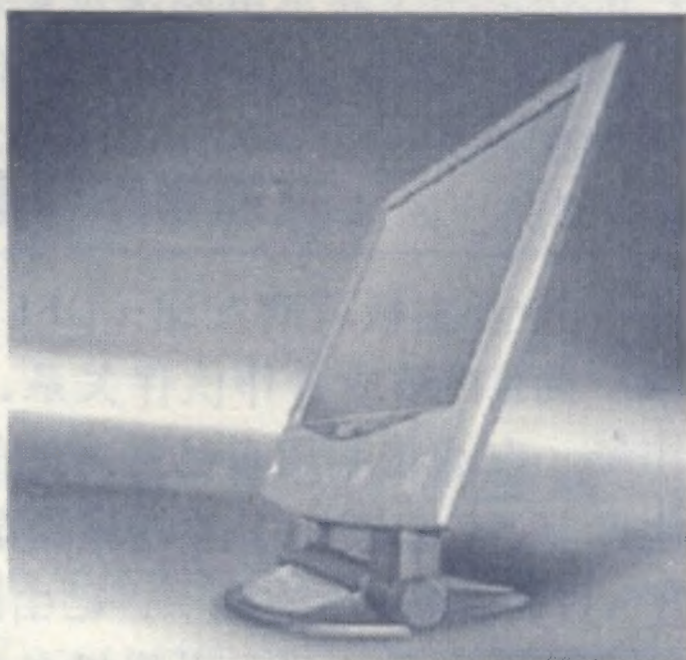
艾尔莎显卡GTS Pro 64MB DDR

艾尔莎（ELSA）影雷者GTS Pro 64MB DDR采用0.18微米制造工艺，核心频率上升到250MHz，功耗降低，同时减少了发热量，有效提高了系统的稳定性能。其改良的第二代T&L引擎和64MB DDR高速双频宽显存，内存频率达到400MHz。支持AGP 2×/4×，4道Hyper Texel Pipeline 能各自同时处理双重贴图资料，使得每秒像素处理速度突破10亿，在3D 游戏中可向用户表现出最真实的虚拟实景。同期，ELSA艾尔莎影雷者GTS Pro还将推出带有Video In/Out的版本，以满足不同用户的需求。消费者能够轻易地利用其视讯输入、输出功能，进行影像剪辑、视讯会议等。参考价格：人民币1399元。

……………………本刊记者

明基液晶显示器FP581

近日，明基发表新产品15″液晶显示器——“艺术液晶”FP581。该产品依据强调创新和个性化设计的“分众”概念设计，机身厚度仅为3cm，外观弧度伶俐，有槟银、珍珠白两种色彩，底座可折叠为提把形式，配悬挂吊臂。FP581可融入各种风格的室内空间，体现高科技与时尚艺术相结合的艺术感和美感。FP581内部配置了立体声音箱，接驳专用的AV Box可收看电视和DVD。



……………………本刊记者

美格新款液晶显示器

近日，美格科技（MAG）全面调整产品线和经营策略，实现从传统、单一的CRT显示器生产厂商转型为全面生产CRT、LCD以及未来的PDP、光电投影仪、网络接入设备、笔记本电脑等产品的IT设备供应商。作为美格新战略的第一步，美格新近推出3款LCD液晶显示器新产品，并与新的合作伙伴签订了渠道合作协议。新推出的3款液晶显示器采用比A级管质量更加严格的AA级管，使整屏无一个坏点；新产品还采用了美格专有的黑晶α涂层，在减少反射的同时，有效地增加了显示对比度（显示对比度达到了400:1，接近等离子显示技术的指标，大大高于一般液晶显示器300:1的对比度）、亮度与透光率。液晶显示器型号AY565参考价格：人民币6999元；FE561参考价格：人民币4999元。

……………………本刊记者

源兴16倍速DVD “DIY小子”

近日，源兴微电子公司推出新款16× DVD驱动器“源兴DIY小子”。新驱动器不锁区并具有低温技术、贴心智能钮、增强型智能纠错、定风珠及创源安全之星XP等特点，其稳定性、读盘率、耐用性等方面均达到较高标准。附赠价值160元的最新版杀毒软件“安全之星XP”。参考价格：人民币539元。

……………………本刊记者

Creative最新刻录机

Creative Technology Ltd于近日推出其高效能的驱动器解决方案——CD-RW Blaster 161040。CD-RW Blaster 161040写入CD-R的速度为16×，写入CD-RW的速度为10×，它还捆绑了便于用户使用的NTI CD-Maker 2000 Plus 软件，使任何人、包括第一次使用刻录机的人也能在几分钟内刻录好自己的CD。缓存Underrun保护技术将误码率降到最低，并具有多任务特性，用户在数据录制过程中还能执行其他操作。这两项特点节省了用户的时间和金钱，使用户能够充分利用电脑资源，可以快速、便利地储存与分享数据/音乐或其他内容。该产品适用于家庭电脑用户、音乐发烧友，在数据、音乐等储存和分发方面要求高速度、高效能解决方案的用户。参考价格：229 美元。

……本刊记者

梅捷“硬件开机保护”装置

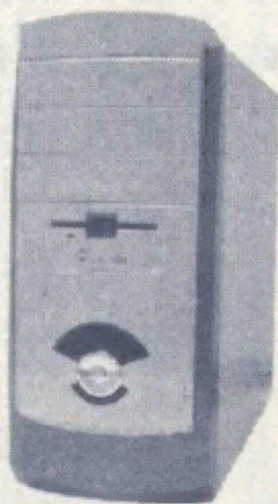
梅捷（SOYO）公司宣布将在未来“龙板”系列的旗舰级产品线上，添加全新的“硬件开机保护”装置SOYO Mighty Bolt，从硬件层级而并非在操作系统端（包括BIOS）对系统进行保护。以IC智能卡的密码设定搭配主机板上外加的设计SOYO Mighty Bolt功能，将个人计算机系统的资料防护提升一个安全等级，即除了使用者手上唯一的IC匙卡之外，再也没有别的方式能让使用者的系统被外人所开启。目前，在梅捷（SOYO）的产品规划表中，SOYO Mighty Bolt仅只预留于“龙板”系列K7V Dragon和 P4ISR的板体之上。并会在首批支援Pentium 4的龙板P4ISR随货附赠套件。



……本刊记者

爱国者超“酷”机箱

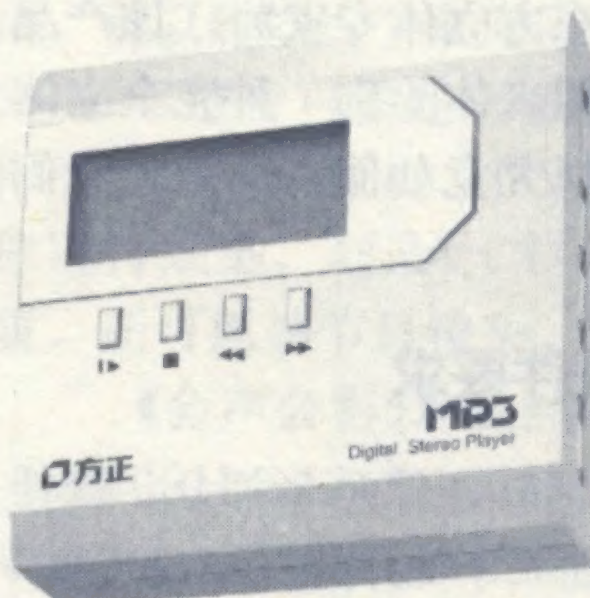
近日，爱国者推出5款超级酷的前卫机箱。这5款机箱均以超酷的外观引人注目。8820A、8820B两款在驱动器部分以坚毅的凸出设计表现其质感，配合开关、RESERT按钮构成的战斧形状，使两款机箱犹如盔甲战士。8871按钮部分与其下方的双椭圆装饰极具艺术特质，是以流动的线条突出其个性的机箱典型。机箱均采用优质镀锌钢板，具有超强的抗变形能力；滑插式卡类设备固定锁，可以免工具安装声卡、显卡等各类卡设备，方便快捷；机箱背面增加“纤维素”合成背板，箱体抗静电、防电磁；超大空间和双电扇设计，对流畅通，散热完全。机箱均标配“长城”电源，全面兼容P4主板。同时，8812与9912两款将USB接口及音频端口前置，易用性更强。参考价格：人民币350元。



……本刊记者

方正MP3

近日，方正科技电脑公司在“创新数码时代、科技潮流先锋——方正消费电子新品发布会”上推出了MP3-2080、2180、3080、5180、6180 五款方正MP3随身听。方正MP3是第一批由国内企业自主研发的MP3数字随身听产品，从核心芯片、嵌入式软件到整机产品均拥有完全的知识产权。另外，此次推出方正MP3-2080是国内第一款价位低于500元的MP3数字随身听，也是目前国内性能价格比较好的MP3随身听之一。在随后的一个月内，方正电脑还将在全国各大中学校园中开展“方正MP3新品200台免费试用大行动”活动，以进一步开拓新兴的数字消费市场，扩大方正MP3随身听在校园中的影响。



……本刊记者

东方影都Ⅲ

北京实达铭泰公司制作的《东方影都Ⅲ》是一款具有智能画面补偿技术，有效提高画面清晰度、色彩更艳丽的新标准影音播放软件，已于近日在全国各地上市。《东方影都Ⅲ》采用数字音频技术，产品兼容性强，运行稳定。该软件具有智能去除画面的毛刺功能，画面自由缩放，色彩均衡调节，可以看到超逼真的画面；还具有更加全面的DVD支持功能，区码自动检测，轻松实现DVD专有特效，如画面自由缩放，多字幕等。《东方影都Ⅲ》还有网络点播功能，支持主流格式。该产品有标准影音版、标准立体版和标准遥控版3个标准版本。《东方影都Ⅲ》参考价格：人民币49元。



……本刊记者



东方立体专家

厂商：实达铭泰

上市：2001年7月

售价：199元

内容：一套立体眼镜+1CD+说明书

推荐：★★★

晶合实验室

近日，北京实达铭泰软件公司推出了一款家用计算机立体影像设备《东方立体专家》。该产品最大的特点就是可以让使用者体验到一种完全立体化的显示效果。但它的表现究竟如何，还是让我们亲自来体验一番吧!

安装与硬件要求

《东方立体专家》包括软硬件两个部分，软件使用的是最新版《东方影都》，硬件则由一副液晶立体眼镜及相应设备所组成。从实际安装的情况来看，过程并不复杂，只需按说明书上的相关说明进行安装，即可顺利完成。安装完成后系统将提示我们重新启动计算机。需要注意的是，此时屏幕的刷新率至少应该调整到100Hz或以上，否则重启后屏幕将无法正常显示，这是由液晶立体眼镜的特性所决定的，所以说一台带宽足够高的显示器是必不可少的。但这限制了《东方立体专家》的应用范围，在正常的工作分辨率下能够保证100Hz的刷新频率的用户并不多。由于《东方立体专家》的工作主要依靠于硬件，所以它对显示卡并没有什么特殊的要求，从早期的Trident9750到目前的GeForce3基本上都可以正常支持，体现了其良好的兼容性。

运行与应用

计算机重新启动后，《东方立体专家》将会自动在640×480、800×600、1024×768三种分辨率下进行测试，并最终确认可以支持的显示模式。一切准备就绪，我们终于可以看看它在实际应用中的表现了。从说明书上得知，它除了可以将电影立体化外，对游戏同样有效。作为一个游戏爱好者，我们当然要先看看它在游戏中的表现了。启动Quake3，戴上立体眼镜，效果果然不同，在游戏中我们可以明显地感觉到所有的物体都立体化了，这使得我们产生了一种身临其境的感觉，同时也得出了一个结论，就是《东方立体专家》可以支持OpenGL接口的游戏。接着我们又进入了NBA2001，没想到，出现的画面居然是交错着的，好在通过快捷键的调节，解决了这个问题，而且画面的立体效果相当不错，看来对于D3D接口的游戏，它同样可以支持。由于缺少支持Glide接口的显示卡，所以我们无法确认它是否也同样可以支持Glide接口的游戏，但从硬件的角度考虑，如果你用的是一块TNT2以上级别的显卡，这一点应该可以实现；过了游戏这一关，下面该看看它对影片支持得如何了。笔者硬盘上RM、VCD、DVD、MPEG4等格式的影片都有，免去了不少周折，但最终的结果却令我们感到非常遗憾，原因是我们只在观看VCD格式的影片时享受到了立体化的效果，而其它格式的影片都只能以正常模式播放，根本无法立体化。这一点最终在我们打给《东方立体专家》的服务热线中得到了确认。

编辑点评：《东方立体专家》所带给我们的立体效果是毋庸置疑的，良好的兼容性也给我们留下了深刻的印象。但从实用性的角度考虑还存在一些问题。首先，虽然它支持各种类型的显示卡，但如果没有一块TNT2以上级别的产品，那它所呈现给我们的立体效果将大打折扣，同时支持的游戏也将减少很多；其次，对影视文件的支持过于单薄，仅仅支持VCD一种格式无论如何是不够的，这无法满足广大用户的要求；最后，也是最为重要的一点，就是长时间使用液晶立体眼镜会让我们的眼睛明显感到疲惫，这一点不加以改善，恐怕它将很难成为一款出色的产品。



《会声会影5》标准版

厂商：友立资讯

上市：2001年7月

售价：129元

内容：1CD、中文说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

《会声会影5》是一个消费级的视频编辑软件，可以让普通用户轻松创建带有生动的标题、视频滤镜、转场和配乐的家庭视频作品。该软件最突出的特色是拥有一个直观的、基于步骤的操作界面，可以帮助用户快速入门。按照所提供的步骤，从“开始”到“完成”，普通用户几乎不经专门学习就可以创作出自己的视频作品。

《会声会影5》提供了所见即所得的图形界面，只要利用鼠标拖放或双击的简单操作就能够轻松完成从影片撷取到刻录一系列繁杂的过程。在视频采集方面，《会声会影5》内设的依场景分割功能可自动依所录制的不同场景将撷取的影片分割成不同的素材，简化了影片剪辑过程。再加上转场特效，用户可根据不同喜好在影片之间加入页窗、旋转、平移等场景特效，便可使影片的衔接更自然流畅。它独创了批量撷取功能，可一次撷取所有预先设定的多段影片片段，为用户节省了更多的时间。

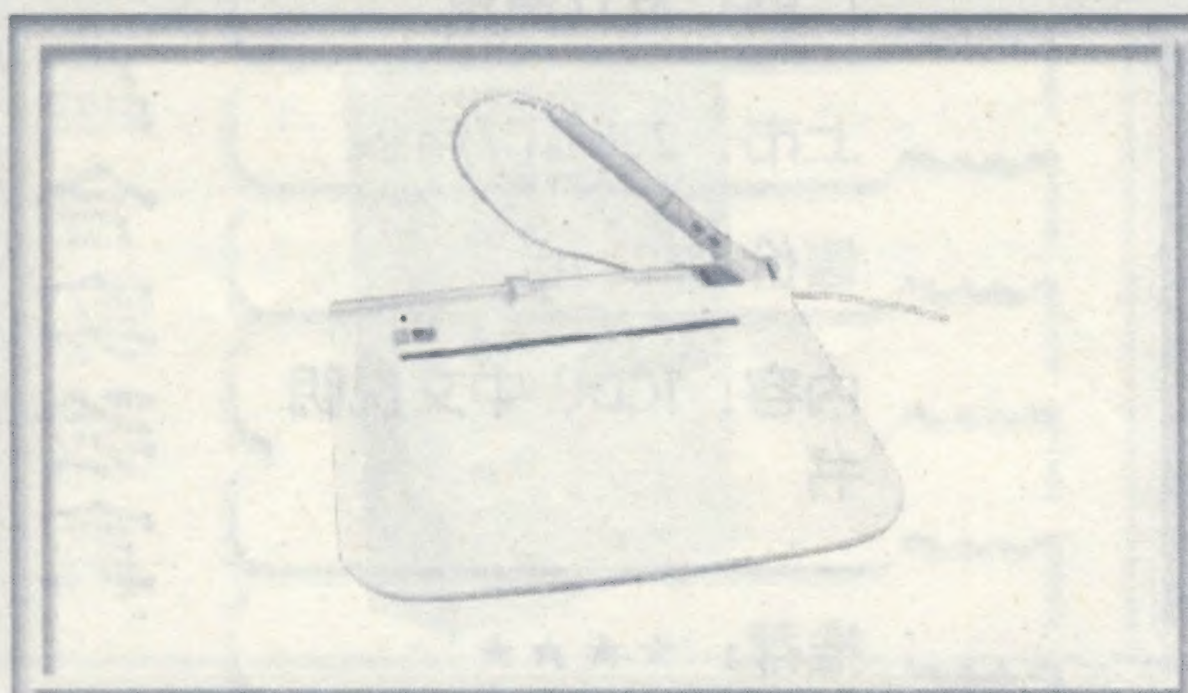
在视频编辑制作方面，《会声会影5》新增设的视讯滤镜功能可支持30秒的视讯滤镜特效。用户可依不同的需要，修正影片的亮度和明度、色彩平衡度、清晰度，还可加入油画、水彩等艺术创意效果，优化了影片的播放和视觉效果。新增设的三维特技功能可把平面影片变成立体，增加了影片的可视性和趣味性，给人身临其境的感觉。为了简化影片剪辑的过程，《会声会影5》新添置了剪刀工具，只要控制手中的鼠标便可轻松进行影片剪辑。

在视频输出方面，与上一代相比，《会声会影5》同样有了较大的增强。为了方便用户多次使用，它设置了影片范本的制作，将经常使用的影片格式制成范本，避免了多次重复设定，为用户节省了制作时间。通过软件中GO DVD插件，用户便可自行刻录出DVD、SVCD或VCD，不需要其他刻录软件的支持。

《会声会影5》配合电视卡或视频采集卡使用，可以建立一个家庭休闲级的影像解决方案，与家用PC组合可搭建出多媒体视频采集、编辑、制作平台。对录像机、DVD播放机和摄像机中的影像进行采集、刻录VCD、制成视频贺卡或视频网页，还可抓拍节目镜头，通过多种方式输出。

《会声会影5》虽然标称运行环境要求较低，主频300Hz处理器、64M内存、400M硬盘空间和Windows 98操作系统就能支持，但依笔者自己使用感觉至少需要主频566Hz以上、256兆内存，特别是非常耗费硬盘空间，制作1小时的内容至少需要10G以上。所以，该款软件属于好马（有高主频的CPU、大容量的内存和硬盘、视频捕捉卡、当然最好还有CD-R/RW刻录机）配的好鞍，对一般用户在硬件上的要求是比较苛刻的。

编辑点评：随着家庭多媒体数字中心概念的深入人心以及家用电脑硬件水平的突飞猛进，以前许多非专业人员专业设备不能实现的事情越来越多地开始步入普通家庭。《会声会影5》与同类产品PowerVCR II相比，应该说在易用性和功能的强悍方面的确比较优秀，不过其缺少电视接收功能，并且在界面的人性化上也存在差距。另外，《会声会影5》对某些摄像机（特别是一些Panasonic型号）有一个小问题，导致不能从计算机上录制影片。而该问题需用户自己在主程序文件夹中找到ULEAD32.INI文件并亲自进行修改，这让人感到有些难以理解，如此问题为什么厂家不自行解决（比如制作一个补丁），而仅仅在帮助文件中作了简单的提示。考虑到Panasonic摄像机在中国拥有较大的用户群体（我们在测试时使用的就是Panasonic摄像机），应该说是一个不小的瑕疵。



厂商：金山公司

上市：2001年7月27日

售价：280元

内容：1CD、手写板一套、中文说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

金山笔圣——书画王

如何快速、准确、简便地进行中文输入一直是一个困扰国人的问题。目前计算机输入主要分为键盘输入与非键盘输入两种。曾几何时，国内业界是“万码奔腾”，更有无数英雄为五笔竞折腰，时至今日，虽依然有新的汉字输入编码方案再现，但键盘输入这块市场份额已经被刮分得所剩无几，拼音加加、智能狂拼、王码五笔、已牢牢地占据市场。而非键盘输入的大局却还尘埃未定，正是风起云涌，数风流人物还看今朝的时候。目前非键盘输入方式有手写输入、语音输入等，其中又以手写输入为主。

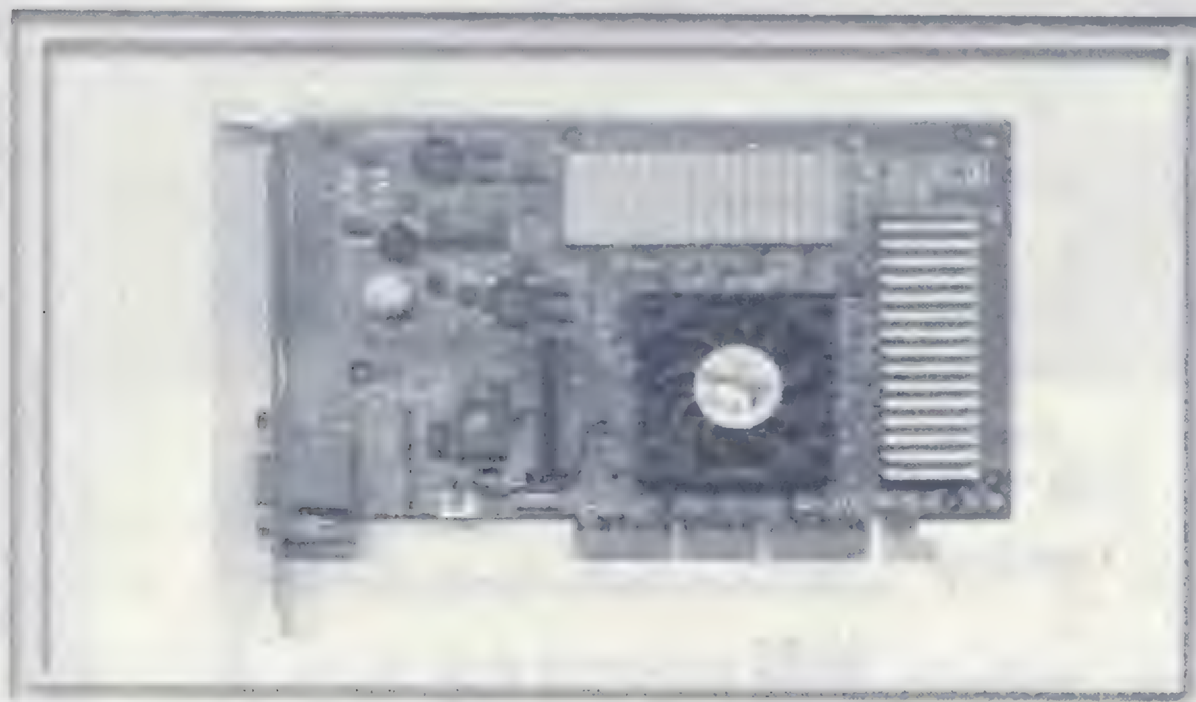
金山公司于2000年4月进军手写市场，定名其手写产品为金山笔圣，并相继推出草书王、听说读写王两款产品。近日，金山再次推出新的一款面向家用消费群体的低端版本《金山笔圣——书画王》，下面就让我们领略一下《金山笔圣——书画王》带给我们怎样的新新感觉。当我们打开包装，6.0 ×4.5平方英寸白色的超大超薄板面第一眼就给我们留下了很深印象，方方正正的板型给我们一种稳重敦实之感。最有特点的是这款手写板上方专门设计了一个笔槽和一个笔架，手写的间隙可以将笔插在垂直于版面的笔架中，而不用时则可以将笔横插在与版面平行的笔槽中，这种特殊设计显然带给了用户更好的使用体验。

《金山笔圣——书画王》提供了一款512级电磁压感的超薄数位手写板。所谓压感是指随着手写的用力大小，写出的笔画会粗细变化，画出的图会深浅不同。真正的第五代电磁压感板的品质会在绘画、书法和专业设计中会体现得淋漓尽致。压感效果一般都可以从识别软件中附带的压感测试表中测试。

手写识别率的高低是衡量一个手写识别核心的标准，也是用户最关心的问题。此次，书画王再次升级了识别核心，成为“三引擎识别”，包括工整识别、连笔识别、智能识别3种模式。顾名思义，工整识别主要用于识别工整字，且支持倒插笔、繁体字、简体字，并且提供了学习功能 连笔识别主要针对潦草字、连笔字、缺笔字的识别；而智能识别则是以上两种识别引擎的汇总。为了准确判断《金山笔圣——书画王》三引擎的识别性能，我们主要从工整字书写、连笔字书写两个方面对其进行了测试，对于非中文的英文、数字、笔式命令等也进行了相关试测。

在工整识别状态下，当我们一笔一划地以慢速书写时，《金山笔圣——书画王》几乎没有出现过辨识错误！即使是倒插笔也能够正确识别，这与我们曾经用过的手写板相比，识别质量有明显提高，可达99%以上。金山笔圣既然号称是草书王，那么在连笔字和潦草字输入的情况下，应该也有上佳表现。在试用过程中，我们发现识别率虽然也不错，但与工整识别相比明显差一些。还有在识别速度上，《金山笔圣——书画王》表现一般，与同档次的手写板没有拉开距离。

编辑点评：金山笔圣采用第五代电磁压感手写板，全面超越ITO、电容式、碳膜式、电磁式等前四代产品。压感高达512级，数位分辨率为4064LPI，可满足CAD的设计要求。手写笔采用绝对坐标，保证了笔尖在基板上的位置与屏幕上的位置一一对应，操作易用性很好，其硬件水平代表了当前手写板的最高水平。同时其配套软件也非常优秀，三引擎识别与整词、整句手写识别核心有效提高了用户的输入效率，签名功能更使用户的个性签名得到充分体现。另外，与同档水平的手写板相比，280元的低价位与捆绑的软件大礼包（精灵画笔、iWPS上网咖啡、金山快译等）更是超值。《金山笔圣——书画王》的不足之处主要为目前技术上存在的限制，就是潦草字、连笔字、缺笔字的识别技术还有待进一步提高。



厂商：中科集团

上市：2001年7月

售价：1250元

内容：显卡、中文说明书、驱动光盘

推荐：★★★★

晶合实验室

大白鲨GeForce2 Pro 64M显示卡

日前，我们收到了中科送测的大白鲨GeForce2 Pro显卡（64MB DDR-SDRAM版本）。这块大白鲨GeForce2 Pro采用了较为流行的公版设计，墨绿色的PCB板基，芯片上安装了黑色的散热片，中间镶嵌着超薄风扇。显卡采用了8片三星5ns DDR-SDRAM显存，每片容量为8MB，比较引人注目的是显存上安装的浅绿色鳍型散热片，这对超频性能应当有所帮助。整块卡做工相当不错，卡上除了一个大号的铝电容之外，全部采用了贴片式钽电容，显卡背面也密密麻麻地布满了贴片电容和电阻，还有一个场效应管，用料十足。我们对这块显卡进行了简单的测试。

显卡驱动程序为nVIDIA官方“雷管”驱动12.41版，测试软件我们使用了3DMark 2001，游戏采用MDK Ⅱ和Quake Ⅲ。测试时垂直刷新率均设在85Hz。下面我们先来看看3DMark 2001和MDK Ⅱ的测试结果：

3Dmark 2001

1024×768/32bit Hareware T&L	3533（3900）

MDK Ⅱ测试中打开了三线过滤，贴图质量设为最高，分别测出了640×480/16bit和1024×768/32bit两个不同分辨率色深下的得分，并且比较了打开和关闭Hareware T&L时的性能差异：

	640×480/16bit	1024×768/32bit
T&L	173.76（174.04）	113.36（131.12）
No T&L	169.11（170.07）	115.51（132.78）

接着我们来看看这块大白鲨GeForce2 Pro在最为流行的Quake3中的表现，测试时使用“High Quality”模式，分辨率分别设在1024×768和1600×1200：

分辨率	Demo001 32bit	Demo002 32bit
1024×768	123（141.9）	134.7（155.1）
1600×1200	46.7（59.9）	46.3（63.5）

•括号内为超频后的测试成绩：230/460（核心/显存）

通过测试，我们看到这块大白鲨GeForce2 Pro凭借其较高的核心频率和64MB大容量显存，取得了相当不错的成绩。在3DMark 2001中，1024×768/32bit下跑出了3533分的好成绩；OpenGL方面，Quake Ⅲ即使在1024×768/32bit下，也能够跑到接近135FPS，相当流畅。

这块大白鲨显卡做工比较出色，使用了高质量的三星5ns显存，并且安装了显存散热片。我们将显存频率超到440MHz，继续往上超，在470MHz下3DMark测试中开始出现轻微花屏现象，而且这时显存散热片已经比较烫了，估计有60多度。稍微往回调一点，在460MHz左右便保持稳定，画面正常。我们接着调节核心频率，将其设在230MHz，显存设在460MHz，系统完全正常。考虑到显卡的安全和系统稳定，我们没有再往上超。表中括号内数字即为大白鲨GeForce2 Pro在230/460下的测试成绩，性能提升还是比较明显的。

编辑点评： 中科的这块64M的大白鲨GeForce2 Pro图像质量不错，尤其是在1600×1200/32bit这样的超高分辨率、高色深的环境下，居然也能跑出46.7FPS，1024×768下速度更是超过130FPS，这证明它有能力胜任目前几乎所有的骨灰级游戏。这款显卡的超频性能比较好，可稳定运行在230/460MHz（核心/显存），接近GeForce2 Ultra的工作频率，说明其显存质量相当不错。比较遗憾的是这块显卡不带视频输出功能，但其保留了视频子卡扩展槽，并且在后挡板上预留有视频输出孔，用户可以通过扩展子卡实现视频输出。不过如果售价再低一点，性价比会更好一些。



厂商：爱德发

上市：2001年7月

售价：1560元

内容：5.1音箱、遥控器、连接线、中文说明书

推荐：★★★★☆

屏合实验室

漫步者S5.1 多媒体家庭影院

在经过近半年的大力宣传之后，漫步者的旗舰级音箱S5.1终于和大家见面了，我们也很快拿到了这款被两个巨大包装箱装载的5.1AV 音箱。

我们立刻开始了我们的测试。我们分别将音箱与Creative SB Live! 5.1声卡以及先锋5300KD DVD机连接。在电脑中用WinDVD 2.5 dts版进行AC-3、dts解码；先锋5300KD支持AC-3解码。

电脑部分测试分为客观与主观两项，客观方面用软件测试音箱的回放频宽范围，测试软件使用短歌行编写的《Audio Tester 0.1》。而主观方面是MP3音乐表现以及软件解压DVD的音频效果。

家庭影院部分我们用DVD影碟机回放发烧CD人声碟和DVD进行主观评价。细节方面主要测试静噪比、接线和操作便捷性、工作是否稳定等。

电脑多媒体音箱测试

软件测试：《Audio100 Audio Tester 0.1》软件可以分频率段进行测试，从20Hz到20KHz分频率段选择。S5.1借助8英寸低音炮的强大威力，在50Hz左右能游刃有余地表达自己低沉的嗓音。在常见低音炮重放的63Hz～160Hz范围内则有力，弹性较好。S5.1对200Hz以上的中高频的声音表现较好，不拖泥带水，尤其是中低音衔接较好。

*MP3聆听主观测试：*MP3我们使用的《罗德岛战记》主题曲“奇迹之海”曲调优美，转折之处S5.1表现得不温不火，音质颇佳。

当然，说S5.1没有缺点也是不实之词，其低频清晰度略差，高频略微过亮，与中频的平衡性不是很好，比如，人声略“滞”，没有完全放开。

*PC影院效果主观评价：*测试影片是《拯救大兵雷恩》dts版，开始抢滩登陆这一段枪林弹雨一般的音箱无法表现出宏大的场景和数十种枪械同时发出的音效，S5.1的表现却不错，各种音响错落有致，动态大，没有爆音或者沉默的现象。

*游戏音效测试：*我们使用《极品飞车5》测试音箱在游戏中的表现，因为它是EAX环境音效最好的游戏。在S5.1的表现下一切都是那么逼真，说明S5.1能适应大多数人普通多媒体娱乐的需要。

*CD回放及作家庭影院的测试：*顺利接上先锋5300KD和S5.1后，放入CD《遇见》，这一张CD是蔡琴和鲍比达合作的经典，很考人声，S5.1恰如其分地演绎了弦乐、钢琴与其它电子乐器所构筑的宽阔音场及丰富的层次感，人声定位较准。

《拯救大兵雷恩》用先锋5300KD做硬解码输出和电脑上的软解码感受大不相同，定位准确，没有“散”的感觉，音场营造较宏大。枪弹的射击冲击力也比较强。对白清晰饱满，细节表达清晰。

低音测试主要是用低频突出的《阿姐鼓》CD，S5.1的低频效果表现出色，力度感很好。

此款音箱信噪比不错，打开最大音量没有外接信号输入时，无背景杂音及交流电干扰声。

编辑点评：S5.1给我们带来了不同寻常的感受，它的附属品非常完善，从专业级的音箱连线到无线遥控器，甚至是莲花插口与3.5mm电脑声卡接口的转接线无一不让我们看出漫步者的细心。诚然，和中档AV系统相比，S5.1还是有一段不小的差距。但就质论价的话，S5.1作为小客厅AV中心（家庭影院）还是挺合适的选择。可以说S5.1在家庭AV系统中的良好表现也是其他产品无法相比的。不过这次测试也暴露了S5.1作为真正AV影院需要改进的地方，比如卫星箱体和功率太小，空气穿透力略显不足，做工应该更精致等。如果有5.1声卡或者想组建小型家庭影院，S5.1将是你不二选择。不过，S5.1依然是一款模拟音箱，如果厂商将其设计为数字输入输出的音箱产品，相信细节表现力和声场会有更进一步的提高。

编辑导语

中国自古就有五年一小庆，十年一大庆的说法，而在这个日新月异的时代里，5年更不是一个很短的时间，人们通常习惯在5年之后对自己的过去作一个阶段性的总结，以便发现问题、校正目标，继续向前走。我们国家的经济建设发展就是以每5年为一阶段计划的。那么5年之后的第6年又意味着什么呢？意味着一切从零开始？意味着老树新枝式的生命轮回？还是意味着一切从幼稚开始走向成熟？

这一切对我们有着最现实的意义。

自从1995年8月《大众软件》杂志创刊以来，我们与广大计算机爱好者已一同度过了6个春秋。在这6年中，伴随着中国IT行业的飞速发展，《大众软件》也走过了自己步履蹒跚的童年期：从10万发行量的创刊号所带来的惊喜到今天60万以上月发行量所表现的稳定，从最初64页薄薄的黑白制作到现在179页沉甸甸的彩色印刷……我们一直在与大家共同进步，共同成长。

还记得去年此时大众软件5周年的庆典么？在上一次的庆典中为了报答读者的支持，为了感谢厂家的协助，我们曾为大家带来了一个惊喜。今天，为了迎接未来的5年我们又一次迈出了闪亮的一步。回顾往事，五周年时会场的热烈，白龙潭风景的秀美仍历历在目，而这一次我们在同样热烈的氛围中又一同奔向了大海之滨。站在新的起点，眼前是浩瀚的大海，种种回忆正如去年的湖波在心中荡漾。再宽的河流也要流入大海，每一位大众软件的员工都坚信我们的明天会像面前的大海那样宽广。

本刊编辑部

news@popsoft.com.cn

牵手你我，拥抱大海
——《大众软件》六周年庆典纪实

本刊编辑部

准备日记

今年的社庆活动与去年有相似的地方：同样的地点、同样的礼节、同样的会议流程……所不同的是，这是杂志社社庆活动中规模最大的一次。为了办好本次社庆活动，杂志社的同志们从两个月前便开始了繁忙的工作。准备工作从6月28日开始，一直延续到8月24日前。在这期间，杂志社的全体员工都被调动了起来，为此次盛会劳累、奔波，其中最辛苦的就要算是广告部的同仁了。他们夜以继



相互结识

日地为此次大会策划、筹办，其中的心酸也只有他们自己能够体会。加班加点、晚睡早起、吃不上饭都已成为他们习以为常的事情了。现在就让我一起来回顾一下这次准备过程中的故事吧。

6月28日，大众软件的领导召开了内部讨论会，基本确定了8月24日的颁奖大会与第二日的海滨休闲度假活动。

7月1日，提交草案。由于这次的预算比较大，因而活动的草案竟达24页之多，摆在桌上厚厚的，不知道的人还以为这又是哪为大侠的长篇之作呢。

7月4日，杂志社的领导亲赴活动地点考察，并对车程时间做出了详细的计算，最终定下了这次的海边之旅。

7月13日，与旅行社联系，共同商讨了有关交通、住宿、娱乐活动等各方面的细节。

7月23日，计划书经领导审批后通过。

写到这里，你千万不要以为我们的准备工作已经结束了，其实真正的繁忙才刚刚开始。因为我们的朋友遍天下，有厂商的同志、媒体的朋友，当然更重要的是不能忘记一直以来支持我们的作者与读者。其实，早在7月初杂志社便开始了邀请人员的统计工作，每一个部门都要提供所需邀请的人员名单，由于编辑部中每个人所负责的栏目各有不同，所以请来的朋友也是形形色色，编辑部的同事根据他们的名字特点还评出了这次活动的四个之最来。其中，最大的是家——玩家，最小的是虫——网虫，最老的是者——作者，最年轻的么，我且卖个关子，留给大家猜猜看究竟是什么？

言归正传，让我们继续看看准备过程吧。

7月31日，各方面提交的人员名单轻松获批，因为为了能更好的回报大家，杂志社的领导早就确定了这次邀请的原则是——宁多勿缺！

8月1日，开始发放邀请函，由于请的人比较多，因而直到8月6日才全部发放完毕。

8月6日，为了更好的宣传，使这次活动办得更有意义，编辑部的资深编辑们合力撰写了这次活动所需的新闻稿与其它一些介绍及讲演稿件。

8月15日，确认邀请人员参加情况。

8月17日，友谊宾馆会场设计定型，原本就富丽堂皇的会场大厅，在我们设计人员的巧手布置下更显出了庄重与活跃间的和谐。

8月18日，会议礼品准备到位。为了配合这次大海之旅，礼品定为一个制作极为精美的银杯，杯上雕刻着一艘正在乘风前行的帆船。



会议现场

8月20日，负责接待外地来宾的阿飞同志在对杂志社周围的数十家宾馆详细调查与反复比较之

后，确定了一家名为永利昌的宾馆作为这次来京宾客的北京休息处。别看这家宾馆名字俗气，内部的装潢可是不俗，加之距离我们的新址很近，于是便成了众多宾馆中的幸运儿。

8月22日，与会领导确认、抽奖程序、辅助动画、饮料、包装袋、胸卡等各项细节一一落实。

8月23日上午9时10分，我们的工作时间才刚刚开始，第一位外地嘉宾——上海的妮可便来到了我们的新办公室中。此后，更多的嘉宾陆续到来，直到8月24日会议开始，我们共迎来了323位大软的朋友。

大会纪实

时间：2001年8月24日下午1:30分

地点：北京友谊宾馆

在经过长达近两个月的精心筹备后，随着主持人刘贫和社长用他那洪亮的嗓音宣布大会开始——《大众软件》创刊六周年暨第六届《大众软件》奖揭奖仪式在与会者们热烈的掌声中正式拉开了帷幕。



社长亲自主持会议

这次到场的嘉宾包括国家新闻总署、中国科协的有关领导以及与《大众软件》有着广泛合作的各个厂商、合作单位、读作者代表等，与会人数更是达到了300多人的空前盛况。看来我们的朋友们真是一年比一年更多了、影响更大了、各界人士对《大众软件》的关注度也更高了，这对我们来说，真是一件值得高兴的事。会议伊始，杂志社高庆生社长首先作了简短扼要的发言。讲话中，他肯定的《大众软件》六年来所取得的可喜成绩，以及在这第六年中杂志全面改版后发生的巨大变化，同时，对这6年来各级领导、各界朋友给予杂志的诸多关怀和帮助表示感谢，但最要感谢的是一直在默默支持着《大众软件》的各地的读者、作者们，是他们才使这本杂志逐渐走到了今天。他的讲话中还留下一个悬念，那就是关于每届《大众软件》奖的特等奖，历年来都为当时最顶级的电脑，今年也不例外，这次的特等奖是一台由晶合实验室监别的代表目前个人电脑最高水平的奔腾4代多媒体电脑，但花落谁家还要留待最后揭晓。

社长致辞后，从主席台下缓缓走上来一位可爱的女孩，她是这次大会选中发言的读者代表——来自上海的妮可（不要误会了，这只是昵称，并非《轩辕剑Ⅲ》中的那个小仙女哟）。在她的发言中我们知道，《大众软件》已经伴随她度过了4年的时光，从她的言语中不时流露出她对这本杂志的深厚情感，她发言的最后一句话给在场的每一位编辑都留下了深刻的印象：“大软我爱你，胜过彩虹的美丽。”



读者代表发言

之后是作者代表黄翎发言。他看上去年龄不大，却也是《大众软件》的老作者了，他是从一个杂志的参与塑造者的角度谈了对杂志的一些看法，作者对于自己经常投稿的杂志往往带着不等同于读者的另一种感情，他们总是善意的。

两位年轻朋友发言之后，与《大众软件》有着密切合作的厂商代表和合作伙伴，天人互动软件公司副总——丁元力先生以及煤炭出版社印刷厂厂长——王志文女士也先后上台，作为厂商代表和合作伙伴代表讲话。他们首先对杂志创刊6周年表示了祝贺，并表示希望双方以后能更积极地加强多方面合作，更希望杂志能够再接再厉，继续做好大众传媒工作，为广大读者奉献上更加可口的精神食粮。他们言词恳切，对《大众软件》给予了厚望。

最后一个会上发言的是大众软件晶合评测室的王泉，他代表全杂志社的编辑，向与会的各界朋友汇报了这一年来的工作情况，他在发言中表达了一种希望能与各界合作者、读者和作者在更深层次进行沟通的愿望。他用一句话概括了自己和杂志社



全体同仁的愿望——力争为我国IT业的发展尽自己微薄之力。

最紧张的时刻到来了——第六届《大众软件》奖抽奖仪式正式开始。此届大众软件奖的参与者包括：参加第六届大众软件奖系列活动的热心读者；向《大众软件》投稿并被采用的作者；在邮局及本刊读者服务部订阅半年以上《大众软件》的读者；凡在《大众软件》读者服务部购买软、硬件产品的读者；积极参与“TOP TEN”活动的读者；积极参与杂志社举办的大众评刊及其它活动的读者。本届《大众软件》奖参加总人数超过10万人，奖品价值总额达到30万元。关心这次获奖者号码名单的朋友们，请看本期的编辑部报告。

黄金之旅

大会结束后，与会的全体来宾以及杂志社的员工们一起乘上大巴车，前往南戴河黄金海岸游玩。在一个更加放松和谐的环境中，我们的编辑与各界来宾进行了更贴近的沟通。每个编辑的口袋里都带着厚厚一叠名片，生怕认识新朋友时，不能给对方留下深刻的印象。几个小时的路程似乎很快就走完了。到达南戴河已经是傍晚了，用过晚餐后，



编辑与读者和厂商代表们三五成群地来到海边，继续着他们未谈完的话题，但是在海风习习的夜色里，在宁静的沙滩上，彼此的交流比起平时来亲近随和了许多。

而在宾馆5层的一个房间里，Walker大人正在主持着一个小型的读编座谈会。几位来自各地的忠实读者和作者代表与杂志的几位栏目编辑进行了一次开诚布公的谈话。最开始房间里的气氛还有些拘束，但是当Walker放松地靠在床上，用很亲切诚恳的语调向几位老读者和老作者询问他们对杂志的看法时，气氛渐渐活跃起来。他们纷纷对杂志的过去提出了自己的批评意见，并对杂志各栏目的未来发展提出了自己的建议。各栏目编辑也在这个机会里和他们进行了沟通，解答了一些读者们长期感到困惑的问题。来自青岛的大众软件信息员周永欣认为，杂志对于读者群的定位应该有更清晰的态度。来自天津的老作者魏斌希望读者能在看过他的文章之后能对游戏编程能有个初步的了解，但是北京的读者刘振鹏却认为杂志不等于教科书，应该将文章定位在普及读物的层次。浙江的硬件高手陈贤却不很赞同他的说法，他感觉他的好友们喜欢读更专业一点、更COOL一点的硬件评测文章。而晶合实验室来自云南的戴波却有着和他们都不相同的见解，他有着自己的业余游戏开发小组，想法自然也不相同。读者、作者和编辑们在一起讨论得非常火热，从杂志大的发展方向，一直具体到每个栏目的风格，都进行了探讨，时间在不知不觉间流逝着，但是大家全然没有察觉。最后，还是Walker说，时间不早了，大家早点休息，明天还有活动呢。这时大家才发现，已经是夜里11点多了，大家仍然有些意尤未尽的感觉，讨论引发出的却是更多不同的观点和更深的思考。



第2天周末，是一个天上万里无云的好日子。在那狭长的金色海滩上，做了太多文职工作的编辑们纷纷穿起花花绿绿的沙滩服和泳装，才使大家突然意识到他们还是那么的年轻而有活力的一群，尤其是我们的女同胞们，个个看起来都象是在阳光下热情绽放的花朵。此时各界朋友们的关系更加融洽自然了，大家凑在一起在海浪中畅游，或者在沙滩上踢起球来，一扫往日工作的疲劳。



大众软件六周年庆的活动在欢乐的气氛中拉下了帷幕。通过这次活动，我们认识了上百个朋友，希望在第7届大众软件奖颁奖大会上，能再认识这么多的新朋友，希望那其中也有你。我们期待着。

大运村里“冲浪”忙
——大运会网络生活考察

本刊记者/辰烽 生铁

一

2001年8月22日至9月1日，北京成功地举办了第21届世界大学生运动会。为了举办好这届大运会，中国组委会作了充分的前期准备工作，又加上北京申奥成功的鼓舞，使得整个大运会都格外体现出一种青春的活力，来自世界各国的大学生运动员们云集在中国的首都，展开了一场友谊和力量的竞争。另一方面，这次大运会也被称作“数字大运”和“宽带运动会”。宽带通讯、无线局域网、VOD点播、视频会议、86路电视信号等网络和无线通讯技术等覆盖了这次大运会的各个方面。

而我们的记者在关注紧张的比赛之余，不禁对一件事感到好奇：参与到这场“宽带运动会”的各国大学生运动员们在赛场之外都做些什么呢？他们是否也会象我们一样是个电脑迷呢？他们是否也会两天不上网就感到手痒呢？他们是不是也象我们一样热衷于《暗黑破坏神》和《星际争霸》呢？又或者他们因为训练的辛苦而远离了网络时代的喧嚣？



大运村一景

正在本刊记者想方设法进入大运村，打算亲自体验一下那些年轻运动员的数字化生活的时候，我们又得到了这样一条消息：

“……为满足大运会期间大运村记者及各国运动员的上网需要，早在大运会筹备期间，大运会管委会就与中国飞宇网吧合作，在大运村搭建了一块600平米的上网天地……”

大运村里设网吧？这消息真让人嗅到了一丝新鲜的味道，我们决定调查工作就从这里入手。

二

经过多方联系，我们终于得到批准进入大运村并与飞宇网吧进行接洽。8月底的一个上午，本刊记者第一次来到了大运村。位于知春路上的这一片高大整齐的公寓群，是由北京天鸿集团公司投资兴建的，它以学生公寓、办公楼和管理式公寓为主，占地11.2公顷，总建筑面积为22.5万平方米，在明媚的阳光下显得宽敞明亮，很有现代气息。

办理好证件，进入大运村后，飞宇网吧的工作人员接待了我们。飞宇网吧就在离大运村入口处不远的一栋大楼里。这栋大楼里集中了所有为运动员提供服务设施和休闲娱乐的场所，包括美容中心、健身房和音乐厅，也包括我们熟悉的游戏机房和网吧。这样的布局便于管理，还可以满足不同国家运动员闲暇时的需求。



网吧正门

网吧在大楼的4层，一下电梯就看见不少外国运动员在柜台前排队准备进入网吧。进入宽大的房间，记者首先看到墙上很显眼的位置贴着记者工作区、上网区和游戏区的标志。其中游戏区是单独在另一个隔间里，这可以说房间的布置是动过脑筋的。

记者工作区是专门为外国记者准备的，他们可以在这里撰写稿件，查询资料并即时通过E-mail发回国内。上网区和游戏区则是专门为运动员准备的了。因为是上午，记者们大都往来于各大比赛现场，所以网吧内全部是一身运动服打扮的老外。在靠窗的位置，还有一台大型电视机和几把坐椅，一些等候上网的运动员都坐在那里看电视。

网吧内共有120台电脑，但是现在仍然有等候的运动员，记者问网吧内的服务员，这样人满为患的情况每天都有么？服务员告诉记者，晚上的时候，可能人会更多一点，但是运动员们上网的时间都不长，通常在10到20分钟之间，所以等候的运动员总是能很快就等到座位。


等候者在看电视

记者在网吧内巡视了一圈，发现绝大部分运动员们都在收发E-mail。这些年轻人的信看起来都是长篇大论，似乎和远方的亲友有着说不完的话。记者对一个金发碧眼的年轻人自报家门并询问他在给什么人写信。他的回答很简单："My Mama。"他告诉记者，他写信主要是告诉他妈妈比赛的情况以及他对北京的感受，他认为发E-mail比打电话更方便也更便宜。

老外总是这样，给人一种想法单纯的感觉。

那么来网吧玩游戏的人呢？玩游戏的运动员似乎不多啊？网吧服务人员告诉记者，外国运动员来网吧的主要目的就是为收发E-MAIL，晚上倒是有玩游戏的，但时间也不长。

游戏区里的电脑都安装了哪些游戏？记者又问。服务员回答，有《帝国时代》、《星际争霸》和《反恐精英》。她见过最多的是在玩《帝国时代》。她想了想，又说前一天晚上有几个俄罗斯运动员在这里玩那个叫COUNTER什么的游戏，感觉他们的兴致很高。

"就没有安装更多的体育游戏么，象是FIFA和NBA系列的？"服务员对记者的提问报以微笑。

下面让我们一起来看看记者随机采访的几位外国运动员是怎么说的吧。

采访对象一：

Eino Vainikka，来自芬兰。个子不高，腼腆的金发男孩。他是个柔道运动员。他说他平时很少玩电脑游戏，他来网吧是为了看看他的信箱里是否有朋友的来信。记者又问他听说过哪几款电脑游戏，他想了想，然后用有口音的英语回答："TOMB RAIDER？"

采访对象二：

Daan Sliepen，来自荷兰。这是一个瘦削漂亮的小伙子，他是一个乒乓球选手。记者采访他时他正站在一边看他队友上网。他告诉记者，他是第一次来这个网吧，感觉相当好。他说他很喜欢北京，尤其喜欢北京的阳光（采访那天是北京几天来难得的一个晴朗的日子）。笔者问他是否喜欢玩电脑游戏，他说不，但是他的朋友和同学有精于此道的。他说电脑游戏在荷兰是很流行的娱乐项目。但他在闲暇时更喜欢读书、看电视和旅游。

采访对象三：

Anna Maycock，来自澳洲。这位漂亮的排球女选手正在和她的队友一起上网。请问你们来过这个网吧几次？有时会来。你们感觉在这里上网方便么？是的，网速很快。来上网除了收发邮件你们还做什么？没什么。你们喜欢玩电脑游戏么？不（笑）。你们的队友或其他的女孩有玩游戏的么？很少。我能为你们拍照么？当然可以。


Anna和她的队友

在网吧里对外国运动员的采访记录千篇一律，他们似乎很少有游戏高手。写到这里我突然想到，在英文中"运动会"和"游戏"是同一个词——GAMES。现在世界上一些国家已经有了自己的职业游戏选手。未来会不会有一天，游戏也会象围棋和象棋那样成为正式的体育比赛项目呢？这还真难说，不过想一想，到了那个时候，如果你突然亮出记者证，去问一个外国篮球选手是不是喜欢下围棋，感觉的确是一件很怪异的事。



不过功夫不负有心人，记者在网吧中耐心等待了一会儿，终于在游戏区中看到几个运动员开始联线玩一个我们很熟悉的游戏——《星际争霸》。记者特意观察了一下他们的游戏水

平。我看见控制人族的那个家伙在游戏开始一分多钟后谨慎地造了一个MCV。记者打断了他们的游戏，想和他们聊几句。一问才知道，这几个小伙子居然都是来自英国的足球运动员。记者问他们业余时间是否愿意玩玩电子游戏，他们说很愿意，但是玩得不很多。


玩“星际”的足球运动员

记者问：喜欢足球经理和FIFA系列的游戏么？其中一个人说他玩过FIFA99，他说他很喜欢这个游戏，他把游戏中英国队中锋的名字改成了自己的名字。

和运动员们做过简单的交流后，一直在忙碌着的网吧刘经理这时也有了点空闲时间，他和记者谈起了这个网吧的一些基本情况。这间在大运村中建起的“飞宇——大运”网吧是飞宇公司和大运村管理委员会共同合作建立的。里面的电脑硬件配置全部是新的，其中包括大量的液晶显示器。除去这些台式机外，还专门为喜欢使用笔记本电脑的顾客准备了PentiumⅢ配置的笔记本电脑。打印、复印、扫描和刻录光盘等服务也都齐备，每天提供19个小时的上网服务。



三

结束了对大运村网吧的采访后，我们的记者想更多地了解这届大运会在信息技术和网络环境上的建设规模。我们就这些问题采访了大运会技术部的戴部长。他告诉记者，这次大运会在技术方面最显著的特点有如下几个。一是建立了完整的大运会人员注册系统和成绩处理系统，该系统能够确保最精确地对大运会各部门的信息统计、报名注册和成绩处理进行准确管理。二是通信的宽带化。北京电信专门为大运村建了一个普通电话容量达6000门、ISDN电话容量达2000门的电话局，并为大运会安装了4500部电话。本届大运会还开通了网上直播网站（www.gtom.com.cn ），这是组委会唯一指定的网上直播网站，也是国内体育界首次采用宽频网络技术实时同步在线直播，它同时适用于对于宽带和窄带用户。这些在以往的运动会上是从未有过的。过去国内举办过的运动会只是在运动员中心提供计算机查询等服务。这次在运动员公寓的房间里，提供了互联网接口，并全部安装了新型智能201卡电话，这种电话卡很方便，具有拨号上网和自动退费等功能。

大运会的公共设施处的铁处长也告诉记者，这次大运会为运动员提供的硬件服务项目很多，这些服务都是包给各行业中的专业公司来做的。记者最后问道，这届大运会在现代无线电子通讯和网络设备上和国内以往举办的同等规模大型运动会相比有何不同？铁处长说，这次为运动员专门开辟上网专区可以说在国内还是第一次。但是因为互联网通讯方式是近两年来发展起来的，所以在条件和形式上，与以往举办过的大型运动会不具备太多的可比性。


终于看见两个玩CS的

四

这次持续数天的采访报道在紧凑的节奏中结束了。申请进入大运村采访的资格，这个过程颇费了一番周折，但采访本身还是轻松和愉快的，在这一过程中我们体味到了那种强烈的信息化时代的气息和中国加快与世界接轨的步伐与节奏。我们只是希望通过这篇报道，从某一个侧面来反映国外青年运动员的风貌，并对于在网络时代中科技发展与人们社会生活的紧密结合提供另一个范例。



这次采访中的一个遗憾是，我们没能采访到来自更多国家的运动员，我们非常想了解他们对于网络和游戏的看法。无奈，我们的临时采访证每天只能使用两个小时。

编辑导语

毋庸置疑，计算机汉字输入对于国人来说异常重要，本人虽善于五笔录入，但出于工作关系，对各种汉字输入方式都非常关注。个人认为五笔依然是现在最有效的汉字输入法，其次是智能狂拼、拼音加加、微软拼音等以拼音编码为主的输入法。对于非键盘输入法，由于基础研究未能达到一定的先进水平，出于技术的制约，还不能满足我们的需要。

不过，对于手写输入来说，现在第五代手写板在输入效率上已有了明显的提高。笔者过去也曾用过手写输入，但当时感觉仿佛是垃圾，根本不实用。现在不同了，毕竟科学技术在随着时代的发展不断进步。我们有理由相信，在并不遥远的将来，随着语音输入技术的不断成熟，“君子动口不动手”的时代一定会来临。

李红警

lgc@popsoft.com.cn

我有我风格

——Band-in-a-box 9.0

云南 杨曙

以前给大家介绍了一款非常实用的自动伴奏软件Jammer Pro。但是当我们经常使用它的时候就会发现风格模板是有限的，而且很多时候总感觉模板里奏出的音乐太大众化，没有特点，那怎么办呢？其实我们可以自己动手来做有自己风格的自动伴奏模板！哇，你一定很惊奇，要做出输入和弦就能出伴奏的模板，这个……一定很难吧？呵呵，其实只要你用心跟我一步一步来，这个问题嘛……Just a piece of pie!

一、软件设置

现在来介绍今天的主角Band－in－a－box 9.0（如图1）。它也是一款自动伴奏软件，和Jammer一样，只要给一首歌输入和弦，选择风格

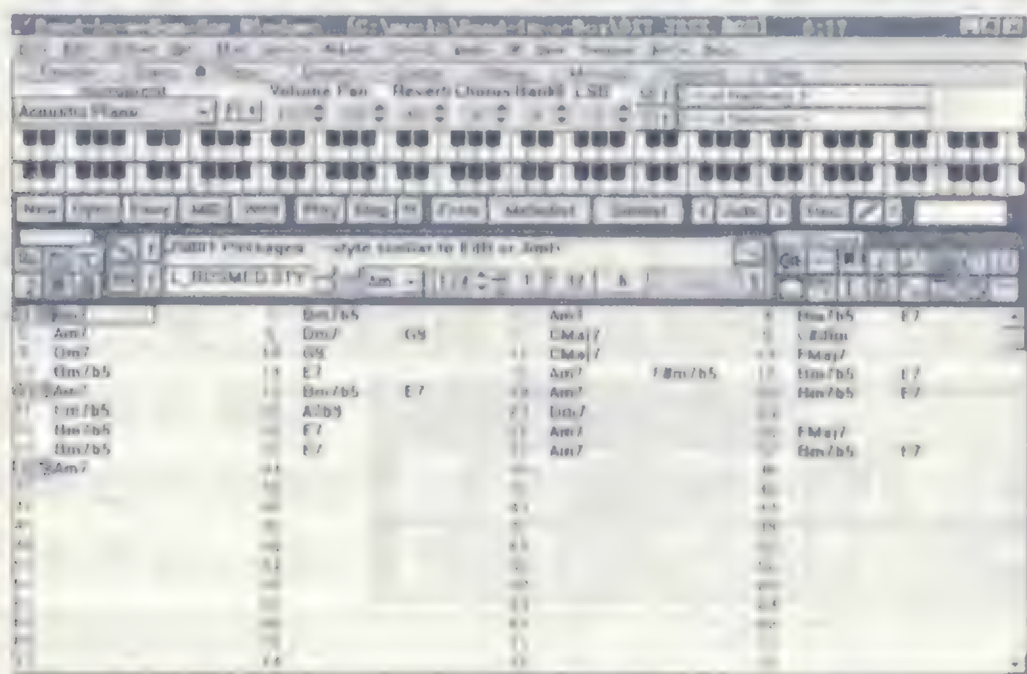


图 1

后就可以自动生成所有伴奏乐器的弦律（如钢琴、吉他、鼓、贝司和弦乐等），非常快捷和方便。除了用现成的风格模板外，我们还能用Band－in－a－box制作自己的音乐风格，这可是Jammer所不具备的功能哦。为了正确使用Band－in－a－box，安装完软件后需要对你的MIDI设备进行一些设置。首先你要确保你的MIDI接口或者声卡的驱动程序已经正确安装，然后运行Band－in－a－box，在主界面菜单栏里选择Option\MIDI driver setup，在打开的窗口里选择你的MIDI输入输出设备（如图2），点击OK就可以了。这里要指出的是，如果你使用一些很主流的电子琴或者合成器作音源的话，可以在左边的Synthesizer\Sound Card下拉菜单里选中它，这样就可以在后面的乐器列表里看到它所对应的

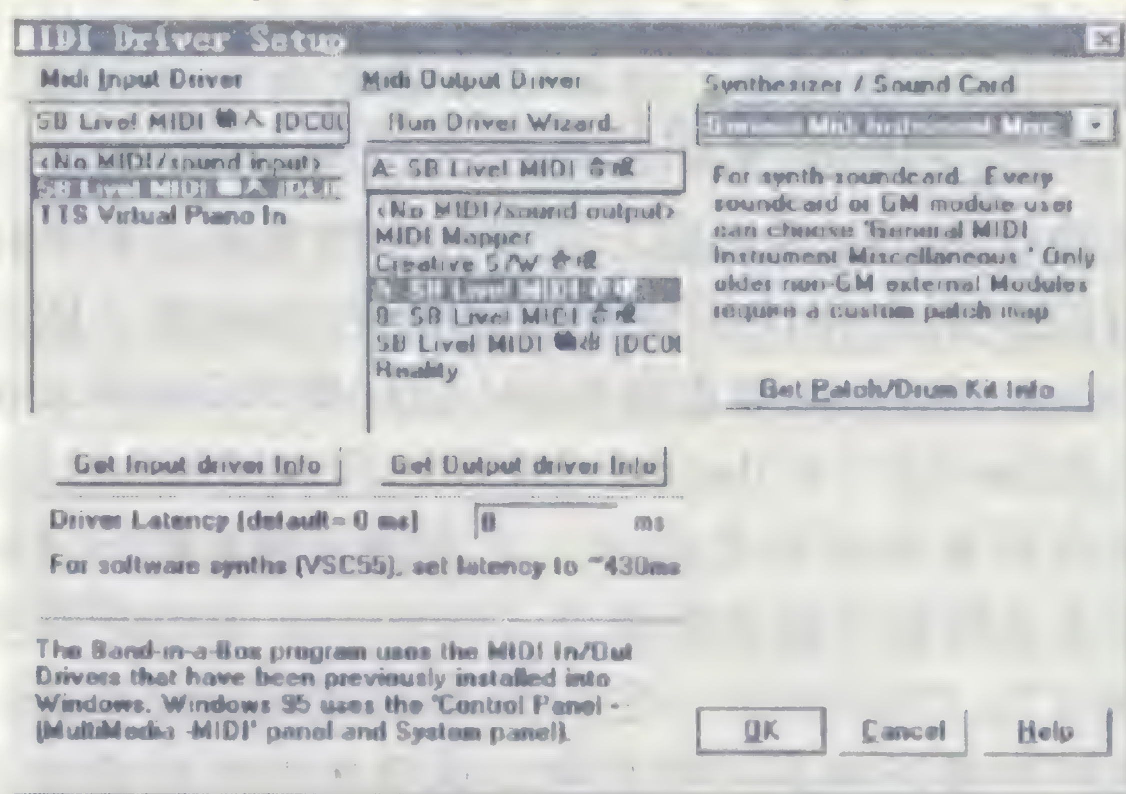


图 2

乐器名称了。当然，如果你的声卡或者合成器不在里面，可以不用去选它，它默认显示的将是GM兼容音色库的音色。现在几乎所有的声卡和合成器都兼容GM标准，所以也都能正确地显示乐器的名称。然后我们可以选择一首歌曲来听听了。点击File\Open，在文件选择窗口里随便选择一首程序自带的示范曲，如果你能听到音乐发出，一切就设置好了。

二、界面介绍

刚刚接触Band－in－a－box的朋友可能一打开程序会很吃惊，界面中的按钮密密麻麻一大堆，真不知该如何下手。其实它的使用并不复杂，只是把所有的功能都做成了按钮，所以才看起来很复杂。当然，这也同时说明了Band-in-a-box的功能确实非常强大。为了方便后面的叙述，下面先让我们来认识一下它的按钮。在主界面的最顶端是键盘区域（如图3），该区域上方被称作乐器栏，它列出了每一种风格里所包含的乐器声部名称。在播放时，它们通常会分别显示



图 3

3种颜色：蓝色表示这个声部正在被播放，红色表示这个声部被静音（你可以用鼠标右键点击声部名称使它静音或者解除），而紫色则表示这种风格里没有这个声部。每一个声部名称旁都有一个点，你可以通过用鼠标左键点击来选中它，这时它就变成了蓝色。选中声部后，可以进一步对这个声部的各种参数进行修改，在键盘区域的中部就是参数区。Instrument下拉菜单可以修改这个声部所采用的乐器，你可以把它改为任何你喜欢的乐器音色，如果点击旁边的F按钮，Band-in-a-box为每一个声部提供了最适合这个声部使用的10种音色，这样可以避免改得太离谱。Volume、Pan、Reverb和Chorus可以分别调整音色的音量、左右平衡、混响和合唱效果。如果使用的声卡支持比GM更多的音色库标准，比如Roland的GS标准或者YAMAHA的XG标准，那么在Bank0（Roland）和LBS（YAMAHA）可以选择更多的音色库号。右边的M和T按钮分别用来选择和声旋律的音色（Melody）和和声独奏的音色（Soloist），它们旁边的f键是让你很快地选择你最近使用过的和声。最突出的两排键盘看起来非常亲切，它们可以显示除了鼓以外的各个声部的键盘指法，第一排从左到右分别显示Guitar\Horns、Melody、Thru\Wizard和Strings声部，第二排显示Bass和Piano，知道以后看起来就可以一一对应了。

中间部分我们称作工具栏（如图4）。其中的按钮分别表示：New－新建；Open－打开；Save－保存；.MID －将文件保存为标准的MIDI



图 4

文件；.WAV －将文件转换为Wave文件；Play－播放；Stop－停止；H－暂停；From－从歌曲的任何地方播放；Juke－是Band-in-a-box自带的一个播放器，当你做了很多曲子时可以用它来让歌顺序播放；Rec.－用来录制来自MIDI键盘的主旋律的录音键；话筒符号－录制音频，Band-in-a-box提供了录制音频的功能，这下可以直接在Band-in-a-box中为你的伴奏加上人声演唱了，而以前这样的活我们还得使用其它软件来实现；惊叹号－这和一般的音序器软件一样，是用来立即停止所有的MIDI通道发声的，当你的Band-in-a-box突然发出许多奇怪的声音时，用它就一切搞定啦。Melodist和Soloist按钮可以说是Band-in-a-box最有特色的两个功能，这是Band-in-a-box8.0以后的版本才有的。当你选好了歌曲的和弦和风格，以及它的前奏、间奏、过程和结尾，只要按下Melodist，在菜单里做一些要求设置，电脑能马上生成一首悦耳动听的曲子；而Soloist是专门用来生成前奏和间奏的，怎么样？很酷吧，原来做音乐家也只是鼠标一挥罢了。后面我将向大家介绍它们的使用方法。

下面的这个部分是主题和操作区。它分成3个部分，左边是基本操作区（如图5），这里的6个按钮分别表示：拷贝、粘贴、改变当前目录、单线五线谱窗口、多线五线谱窗口和打印；中间是主题区（如图6），Song是使用歌曲的主题列表来选择要使用的歌曲，Sty是用风格列表选择风



图 5

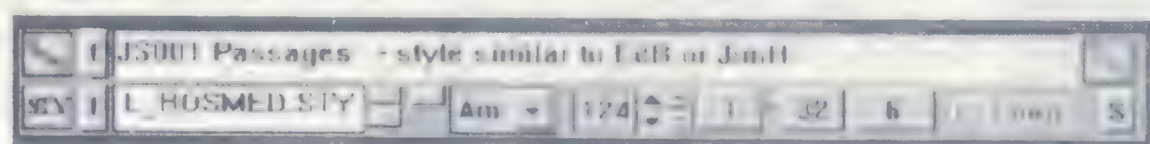


图 6

格，它们旁边的F是最近使用的歌曲和风格快速选择。上方长标题栏显示的就是歌曲的名称，它右边的Memo是歌曲简介，下方的短标题栏是当前的风格，它右边的3个白色按钮是用来选择风格和在曲子中间改变风格的。依次过来的按钮分别是：调式、速度、开始重复小节、结束重复小节、重复次数、循环播放整首歌曲和歌曲设置；最右边的一栏是工具区（如图7），上面一排按钮分别表示：吉他窗口、自动生成前奏、钢琴窗口、Windows放音混音器、自动生成吉他和弦独奏、打开SB－AWE编辑器（需要SB声卡）、和弦设置和选择和弦显示风格；下面一排按钮是：鼓窗口、自动生成歌曲主题、歌词窗口、Windows录音混音器、参数、SB控制面板（需要SB声卡）、打开www.pgmusic.com 站点和MIDI信号监视器。

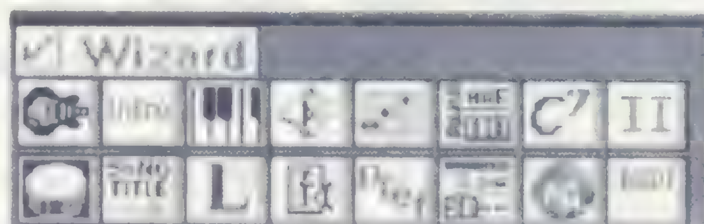


图 7

整个界面的下半部分是和弦区（如图1），也是最常用的工作区。你只要用鼠标把要输入和弦的位置点为高亮，然后用键盘输入你的和弦就可以了。用鼠标点击小节数字，它有3种状态：a、b和空，表示的是使用风格的哪种分段。A段一般是用作乐曲的开始部分，它的乐器声部较少，到第二次反复的时候就可以使用B段，它会增加一些乐器声部，使音乐变得更饱满；空的时候表示使用上一小节的分段。

界面就介绍完了，怎么样？现在看起来是不是没有刚才那么眼花缭乱了？当然，那些按钮的功能也完全可以使用相应的菜单命令来实现，不过，如果你经常使用按钮的话，会发现它比从菜单里选用要方便快捷得多。说了那么多枯燥的名称，接下来我们来做一首简单的曲子Happy一下吧。

三、作一首曲子

点击New按钮，在速度窗口选择速度为160，调式“F”，这首歌有16小节的重复区重复3遍，所以我们设置重复区域为1－16，次数为3。点击Sty按钮，在弹出的风格窗口里选择POP\ROCK里的“Zzlitrok”（如图8），点击

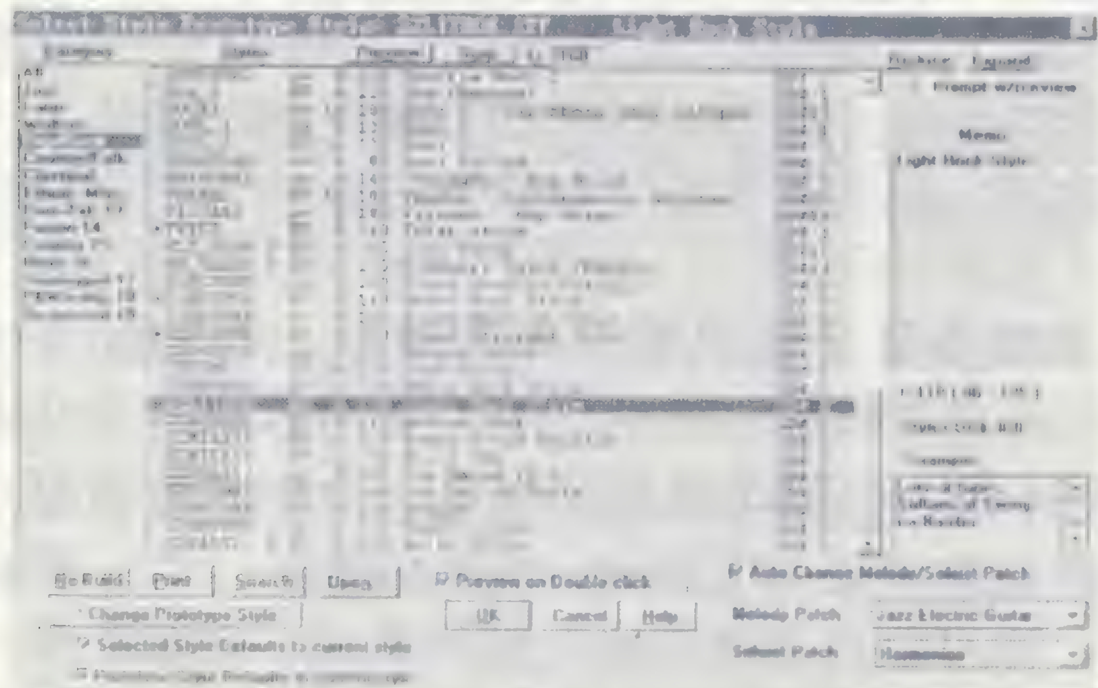


图 8

OK，这样整个标题栏就设置好了（如图9）。接



图 9

着来输入和弦和设置分段，在如图10的位置把所有和弦和分段输入。现在点击PLAY按钮就可以

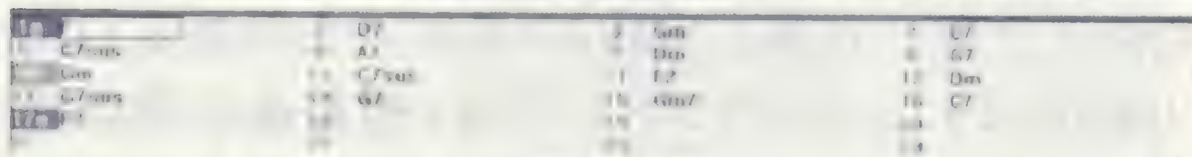


图 10

听到一种POP风格的伴奏了。既然是曲子，当然要有主旋律，下面我们用Soloist功能来自动生成一段口琴独奏。点击Soloist按钮，在弹出的Soloist窗口里选择11号“Pop 8ths Hormonica”（如图11），点击OK，你就马上能听到整首歌已经完成了。怎么样？悦耳的口琴声是否让你不敢相信自己的耳朵呢？如果你不满意这段弦律，只要重复上面的步骤，电脑马上能产生另一段旋律，直到你满意为止，而且是永远不会重复的。哈哈，以后你可不用担心写不出漂亮的前奏和间奏了。Melodist的使用方法和Soloist是一样的，你可以自己尝试一下啦。

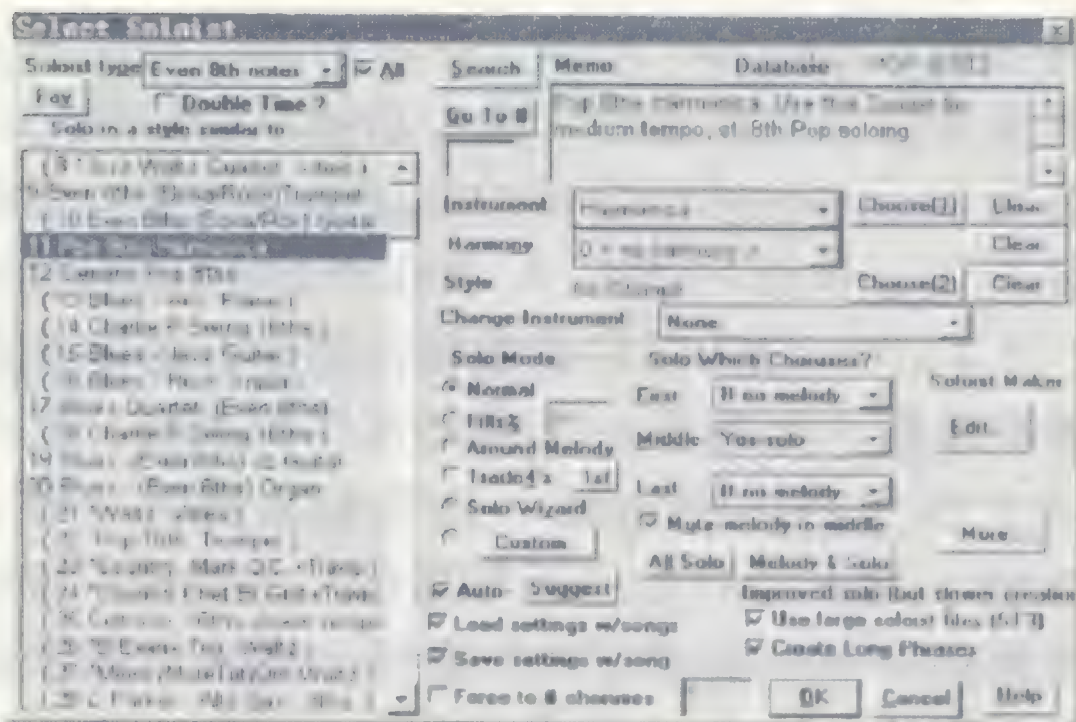


图 11

四、编辑制作自己的音乐风格

上面我已经说过了，Band-in-a-box最特别的地方是你可以使用它来制作自己的音乐风格，这可是它的独门武功哦。这个部分有点复杂，所以下面我将分几步来讲：

1. 风格模板构造

想要创造，必须先从模仿开始，我们先来看看一个风格是怎样组成的。在Band-in-a-box里是使用一个叫风格制作者（Stylemaker）的工具来编辑和创造风格的。在下面的工作里，我们还是选择“Zzlitrok”风格来进行编辑学习。

点击Sty按钮，在弹出的风格窗口里选择POP\ROCK里的“Zzlitrok”（如图8），点击OK。点击菜单User\Edit Current Style，这时我们将看见Stylemaker窗口（如图12）。同样让我们先来认识一下上面的这些按钮：Save－保

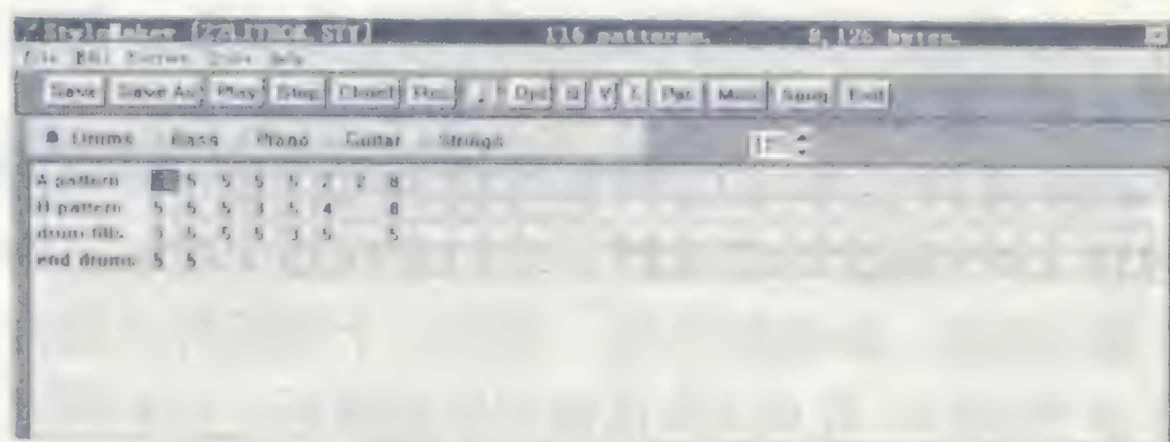


图 12

存；Save as－另存为；Play－播放模板；Stop－停止播放；Chord－和弦测试，它将用你选择的和弦播放选中的模板，用来测试模板在不同的和弦里是否正常；Rec－录制模板；八分音符－用五线谱显示模板；Opt－模板选项；Q－量化模板；V－调整模板音量；L－调整模板音符的长度；Pat.－设置风格各个声部的音色；Misc－风格各项设置；Song－使用新风格播放歌曲；Exit－退出Stylemaker。下面是声部模板群，这个窗口每次只能显示一个声部的模板群，窗口上部是

声部名称，显示哪个声部模板群可以通过鼠标点击名称旁的圆点来选择，选中后圆点变成蓝色。现在我们看到图12所显示的是鼓的模板群，你可以注意到它有上下4排：A Pattern是a段的模板群；B Pattern是b段的模板群；Drum Fills是鼓花的模板群；end Drums是结尾的模板群，其中每一个框代表一种模板。让我们来研究一下A Pattern：每一个有数字的框表示一个已经有记录的鼓模板，这里包含了8个模板；框里的数字我们称为Weight，数字越大表示这个模板相对于这一排其它数字小的模板会被更多地使用，Weight可以在1～9范围内变化，其中如果设为9的话，就表示在这一排的模板里总是使用它。每个模板都可以单独设置它使用的位置，比如我们选中第一个框，这时它变成蓝色，然后点击上方的OPT按钮，在弹出的窗口里（如图13）来设置这个模板的使用条件。Relative Weight设置Weight值，Playback Bar Mask就可以设置这个模板在哪个小节播放，从下拉菜单里我们可以看出它可以任意设置在1～8小节播放，也就是说，如果

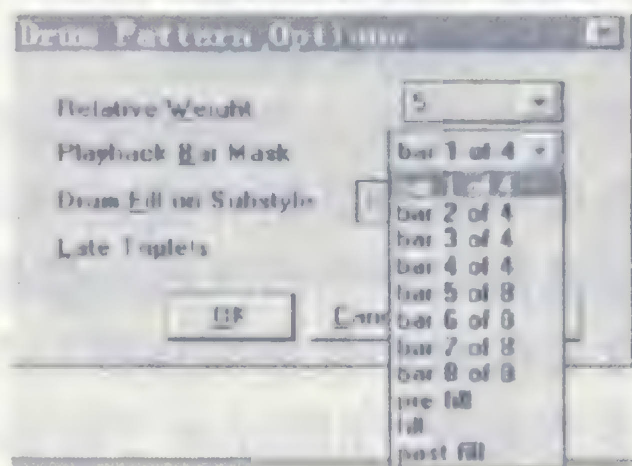


图 13

你在这里选择了Bar 1 of 4，那么这个模板将只在每4小节一个循环里的第一小节使用，其它类推。后面的Pre Fill指在鼓花前一小节，Fill指有鼓花的小节，Post Fill指鼓花后一小节。

如果上面这段话让你感到头晕的话，很抱歉，这理论确实枯燥了点。让我再来总结一下Band-in-a-box的鼓模板的结构吧。每一种风格包含了4个分段的模板群，它们分别使用在歌曲的A段、B段、加花和收尾。而每一个模板群又包含了多个模板，比如A段模板群里的模板，它们都可以使用在A段，但是我们可以限制它们使用的小节位置，而同一小节的位置上也可以设置多个模板随机调用，那么我们通过设置Weight值来指定哪个模板调用得多些，哪个调用得少些，这下你应该清楚了吧。从这我们不难看出，Band-in-a-box是想通过使用这样方式来使模板的调用带有一定的随机性和变化性，从而使作出的音乐更人性化。其实人性化的欠缺一直是自动伴奏软件的通病，很多优秀的自动伴奏软件制作公司都在这方面做了很多的努力，包括上次给大家介绍的Jammer也是通过使用随机产生相同风格不同旋律的套子来体现人性化的，所以现在的自动伴奏软件已经今非昔比了。实际上你也确实能感觉到用Band-in-a-box做出的伴奏里乐器变化特别多，这也是它成为全球最受欢迎的自动伴奏软件之一的重要原因。

下面我们进一步来看看每个模板的的组成。我们选中A Pattern的第一个框，点击Rec按钮，打开鼓的编辑窗口（如图14）。这个窗口就比较容易理解了，纵坐标的1～18个数对应的是每个打击乐器的名称，比如1 Bass Drum是低音鼓


图 14

（也就是架子鼓里常说的脚鼓），2 Snare Drum是军鼓等；横坐标的16个框代表一个小节里的4拍，也就是说每个框是一个十六分音符，框里的数字是力度显示，它的值是0～127。在这里，你可以任意修改这个鼓的组成，比如在第三拍加一个开镲（Open HighHat），只要在第4行的第9个框里填上这个开镲的力度就行了。这里不得不提到Band-in-a-box所提供的替换功能，它可以随机不定地用别的乐器替换掉你原来设置好的乐器，这也是为了使音乐更加人性化而设计的。比如我希望用开镲不定期地替换掉第三拍的闭镲（Closed H.Hat），只要选中第三行的第九个框，点击上方的Alt按钮，在替换窗口里（如图15），Alternate Play指替换出现的机率，写上30%；Alternate Note是指用什么音符替换，写上4（也就是Open HighHat）；Alternate Velocity指替换音符的力度，写上90，然后OK退出。点击Save存盘以后你可以按下Song按钮来试听修改的效果，你会发现有时候第三拍奏出的就是开镲的音色了。怎么样？Band-in-a-box想得够周到吧？修改完后点Exit退到Stylemaker窗口，修改将自动被保存。

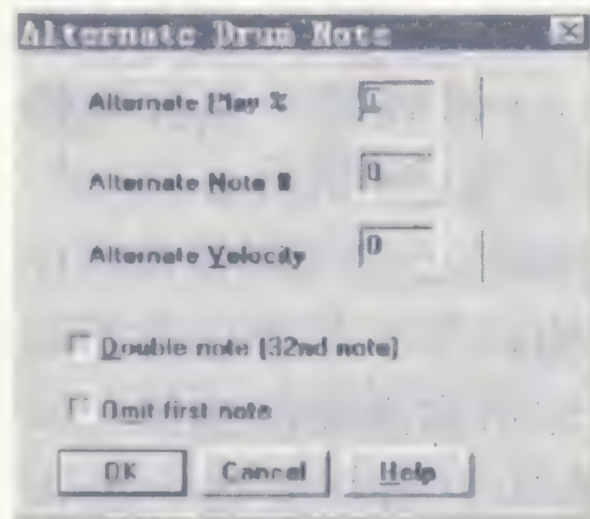


图 15

知道了它的结构，编辑起来就容易了，来试试吧。我们将使用Stylemaker来尝试编辑"Zzlitrok"风格的鼓模板、把另一种风格里的弦乐添加到"Zzlitrok"的风格里和录制自己的贝司模板。

2. 编辑鼓模板

有时候我们会遇到这样的情况：你想到一种鼓的节奏，现在的模板里没有，但是你发现它和其中的一种模板非常相似，这时我们就可以通过编辑现存的模板来做新的模板。下面我通过编辑一个鼓花来说明具体的做法。以下操作全部是在Stylemaker窗口里进行。

比如我们要编辑鼓花（Drum Fills）里的第一个模板，用鼠标选中它，点击Edit\Copy，然后选中一个空的鼓花模板（也就是没有数字的框），点击Edit\Paste就把刚才的模板复制成一个新的模板了。但是现在它们是完全一样的，下面我们来编辑它。选中新的模板，点击Rec按钮进入鼓模板编辑窗口进行编辑，这时你就可以把这个模板改成你喜欢的样子了，比如加几声筒鼓什么的，然后点击Exit退出。呵呵，现在点击Song按钮播放曲子，就会发现你做的鼓花不时地响起了。

3. 添加其它风格的弦乐到当前风格

现在我们来进行不同风格之间的模板互换，这可是最常用的功能。其实制作自己风格的时候大多数模板是通过"借用"现成的模板，只有少部分需要自己动手录制。比如现在我要"借用"ZZMiamip.STY风格的弦乐模板取代当前风格的弦乐模板，方法很简单，点击Style\Import Instrument From Style，在窗口里（如图16）选中Strings和Replace Existing Patterns，点击OK，在弹出的文件选择框里（如图17）打开"ZZMiamip. sty"，现在的弦乐就变成新风格的啦。点击Save as按钮，把它存成新的风格，点击Song按钮再听听？

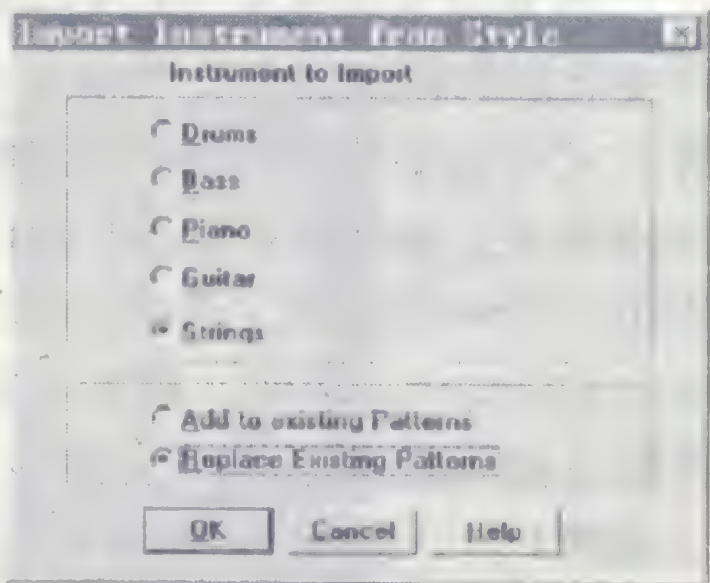


图 16

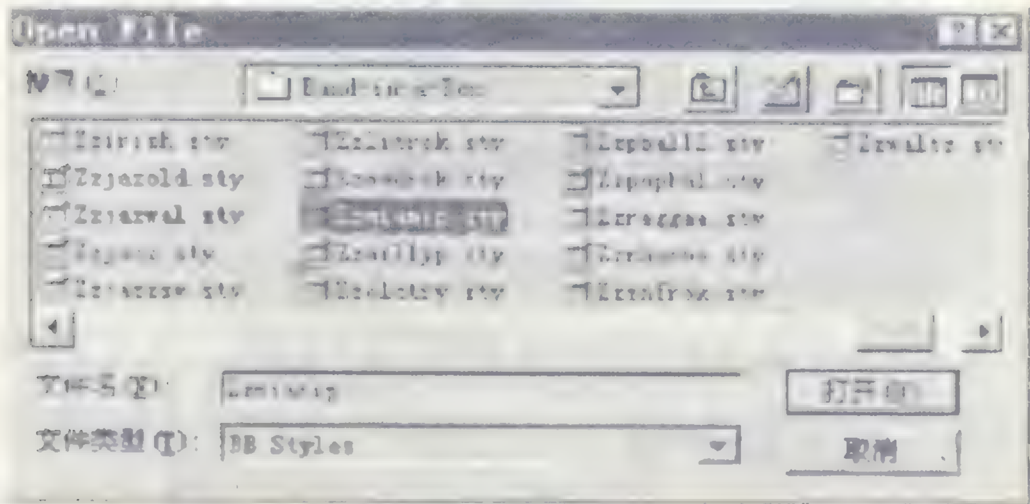


图 17

4. 录制自己的贝司模板

刚才说了，少部分模板还是要自己动手录制的。现在我就来谈谈怎么录制贝司模板，其它乐器也都大同小异啦。在Stylemaker窗口里选中Bass按钮，用鼠标选中一个未使用过的模板框，比如我们要录制一个持续8拍的使用在A段的模板，那就在"A 8 beat"里选中一个空的模板框。"A 8 beat"的意思是当歌曲的A段中有和弦持续八拍或以上而不变的就使用这一排的模板，其它的意思类推就可以了。选择后点击Rec按钮，你会听到没有贝司的伴奏音乐响起。要注意，头两个小节是引子，后面两个小节才开始录制，也就是说两个小节以后，你在MIDI键盘上弹出你预先编好的贝司模板，4个小节以后伴奏停止，会出现贝司模板选项窗口（如图18），一般情况你只要点击OK就可以了。弹奏的过程你可以反复进行，直到满意为止。录好后你可以对它进行量化处理，以便使节奏完全准确。选择录制好的模板，点击Q按钮，在弹出的菜单里（如图19）填上以多少分之音符进行量化，OK就行了。同理，你可以录制其它声部的乐器，最终作出自己的风格。

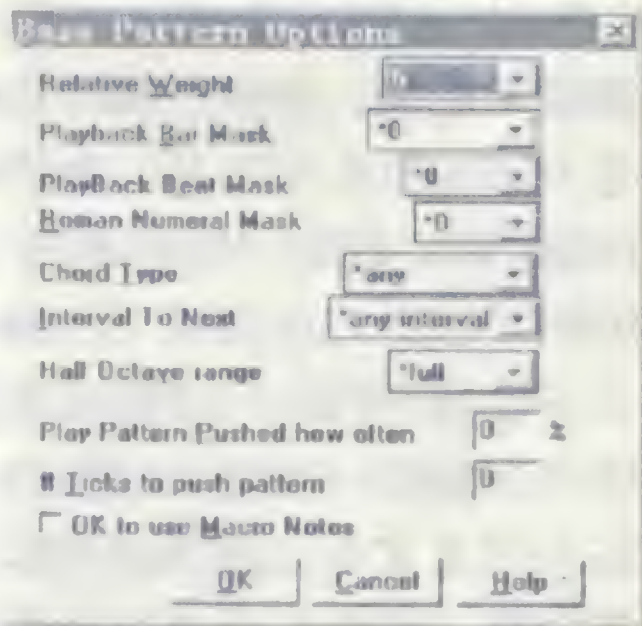


图 18

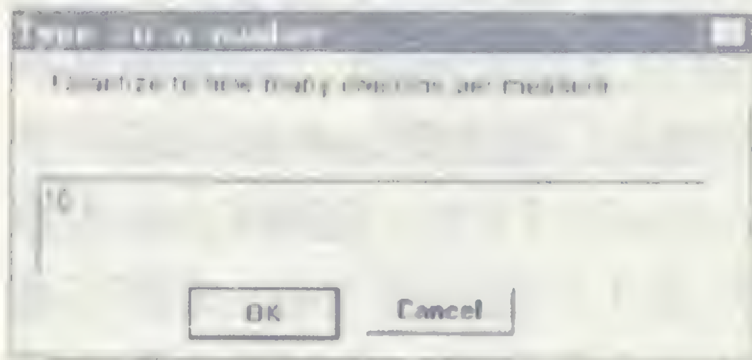


图 19

好了，通过上面介绍的几招，你是不是对自动伴奏软件又有了不同的认识呢？这里需要指出的是，很多人对自动伴奏软件很不了解，认为用它们做不出好的音乐。但是我想，如果你只是把自动伴奏软件当作一个辅助工具，用它来帮你完成一些你不熟悉的声部，再把它输出到Cakewalk里作进一步编辑，它肯定会令你的作品增辉不少。



感受掌上科技
——Palm完全模拟使用

北京 郭涛

随着科学技术的不断发展，我国的消费类电子产品也上了一个新台阶，就目前来讲已经逐渐进入人们视线的要算是各种新奇的掌上产品了，其中掌上电脑的市场份额占据了较大的比例。

在文章的开始有必要向大家简单地介绍一下当前掌上电脑所采用的不同操作系统。Palm OS是一种32位的嵌入式操作系统，用于掌上电脑。此系统是3Com公司的Palm Computing部开发的（Palm Computing目前已经独立成一家公司）。Palm OS与同步软件HotSync结合可以使掌上电脑与PC机上的信息实现同步，把台式机的功能扩展到掌上电脑。目前，基于Palm OS的掌上电脑主要是3Com的系列产品，如Palm Ⅲx、Palm Ⅴ、Palm Ⅶ，IBM WorkPad c3用的也是Palm OS。SONY等公司也获得了Palm Computing的许可，将开发基于Palm OS的掌上电脑。Windows CE是微软开发的一个嵌入式操作系统，专门用于手持设备和信息家电。此系统可以看作是Windows 95的简化版，因此与后者极为相似，尤其是在GUI（即图形用户接口）方面。这样，熟悉Windows 9X的用户掌握Windows CE颇为容易。与其竞争对手Palm OS相比，Windows CE功能更为强大，尤其是在多媒体方面；缺点是颇显臃肿、对硬件要求高、消耗资源多，如费电。使用Windows CE的掌上电脑除微软的Handheld PC外，还有Casio、惠普、NEC和三星等厂家生产的手持设备。EPOC是Psion Software推出的操作系统，专门用于移动计算设备，包括掌上电脑。早期发布的EPOC16是16位的操作系统，被嵌入众多手持设备，已有多年的历史。新版的EPOC32是32位的，支持多任务操作。在PDA市场上，EPOC是Windows CE和Palm OS强有力的竞争对手。目前支持EPOC的主要有爱立信、摩托罗拉、诺基亚、松下和Psion PLC。这些公司共同组建了Symbian公司，专门致力于EPOC的发展。

在看了上文的介绍后，我想读者对PDA的操作系统也有了相当的了解。目前采用Palm操作系统的掌上产品已经占据相当大的市场份额，并且得到了众多用户的普遍认可。今天我就为大家介绍一款可以完全模拟Palm机使用的软件。

Palm模拟器Emulator

版本：Emulator30a8 英文版（支持Palm OS 4.0）

性质：自由软件

平台：Windows 9X/NT/2000 Mac 7.5 以上版本

大小：1.98MB

网址：http://www.palm.com/

获得ROM

我想玩过各种游戏模拟器的玩家一定都知道，要想利用模拟器实现所要得到的游戏效果，除了软件的支持外还需要相应的ROM文件。

Palm机的ROM文件主要有两个来源：一是从网上的相关网站直接下载；二是利用已有的掌上电脑通过软件的导出功能得到ROM文件。下面就对第二种方法作一个介绍。

首先必须安装ROM Transfer.prc（我们可以在安装后的模拟器文件夹中发现），按照一般的安装方式将它安装到Palm中；将你的Palm装置放到传输座上，执行ROM Transfer软件，并点击Begin Transfer钮；点击Palm OS Emulator对话框中的Download钮，接着可看见后续画面。请选择你目前Palm传输座（Cradle）所使用的COM口（如图1），然后按下Begin按钮便可开始下载ROM文件了。

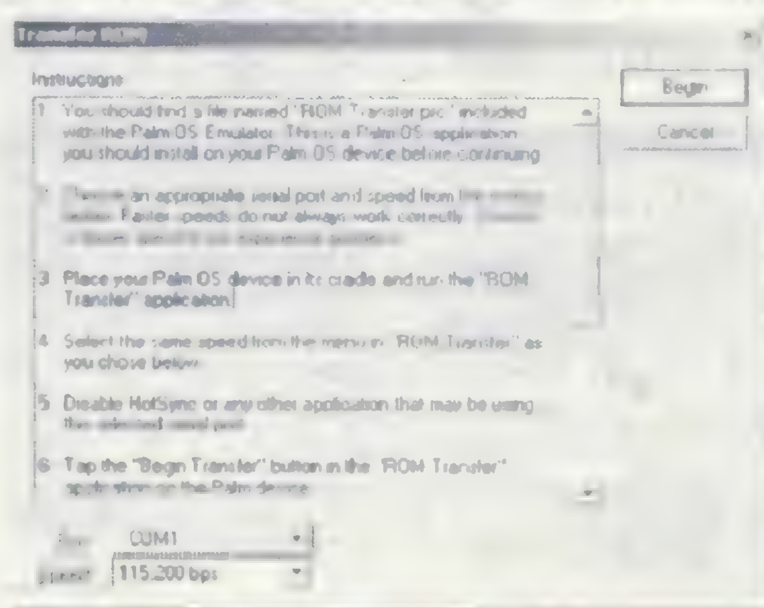


图 1

运行模拟器

在成功得到模拟器所需要的ROM文件后，我们就可以运行安装目录中的Emulator.exe 文件来开启模拟的Palm机。

软件会出现选择对话框（如图2），我们要选择“New”从而导入一台新的Palm机型。点击后我

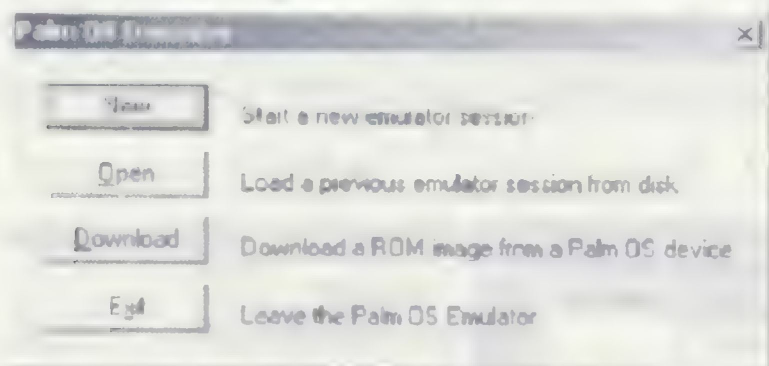


图 2

们会看到如图3的窗口。ROM file：选择ROM文件的路径；Device：选择机器的型号；Skin：选择机

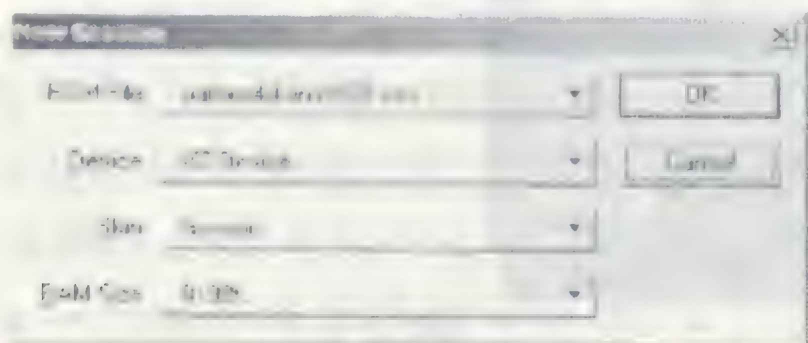


图 3

器的外观；RAM size：选择机器内存的大小。由于是使用PC机进行模拟，所以并没有实际机型的内存容量限制，我们最多可以选择8MB的RAM。

在完成选择之后点击“OK”，我们就可以看到一台精巧的掌上电脑图案出现在屏幕上了，如果你觉得显示的效果不够细腻，可以在“Settings”的“Skins”中不选择“Double Scale（两倍尺寸）”，这样图案就会变成仿真的大小了（如图4）。



图 4

模拟器使用

启动了模拟器后和第一次运行Palm是一样的（如图5），我们要用鼠标代替触摸笔对掌上电脑的屏幕进行定位（如图6），完成设置工作后便可以开始使用这台模拟Palm机了。

在Palm上点击鼠标右键，会出现命令菜单，



图 5

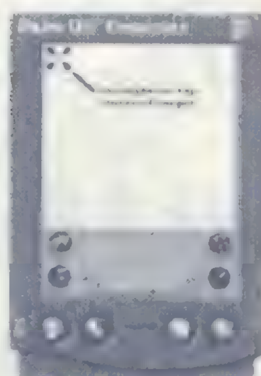


图 6

下面就向大家介绍一下其中一些比较常用的命令（如图7）：

Exit：退出模拟器。

New：建立新的模拟机型。

Open：打开曾经建立的机型。

Close：关闭当前模拟的进程。

Save：保存当前的模拟进程为*.psf 文件，这样以后只要读取该文件就可以直接回到退出时的状态。

Save as：用新文件名保存当前的模拟进程。

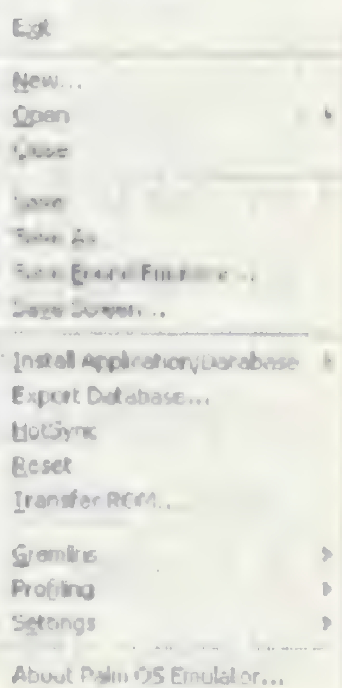


图 7

Save Screen：将当前的模拟器使用界面保存为一幅BMP格式的图片。

Install Application/Database：安装掌上电脑所使用的其它应用软件。

Hotsync：使得在模拟进程中能够实现同PC开发平台之间的同步任务。

Reset：对当前的模拟进程进行系统复位。

Transfer ROM：从掌上设备中导出一个ROM Image文件到目前的模拟进程中。

Gremlins：用一系列的Gremlins对应用程序进行测试。

Profiling：实时地对一个程序执行过程中的各种执行要素进行检测。

Settings：详细设置。

除此之外，模拟器上面的不同按键也可以用快捷方式来实现：

电源开关：Esc键

Date Book：F1

Address Book：F2

To Do List：F3

Memo Pad：F4

向上/下：Page UP/Page Down

软件安装方法

一台优秀的Palm机之所以被称之为掌上电脑，而不像普通的商务通、文曲星，就是因为我们可以在它上面安装各种所需的应用软件，比如看图软件、管理软件、甚至是精简版本的CAD制图软件都不在话下。而且由于Palm机的高性能，它也

被作为一种全新的掌上游戏平台。基于Palm开发和移植的游戏软件数不胜数，从经典的《超级玛莉》，到现在流行的类似《星际争霸》的即时战略游戏应有尽有。

Palm安装软件的方式不同于普通的台式机，首先我们要从网络上下载自己想要的软件，通常应用软件的文件格式为prc、数据库为pdb、询问软



图 8

件为pqa。然后在Palm机的操作界面上单击鼠标右键，在出现的菜单中选择Install Application/Database中的“Other”，这时再确认要安装软件的路径就可以了。安装完毕后在Palm的屏幕上就会出现相应的图标（如图8，屏幕右下角出现的排球图标即是我安装的游戏软件）。

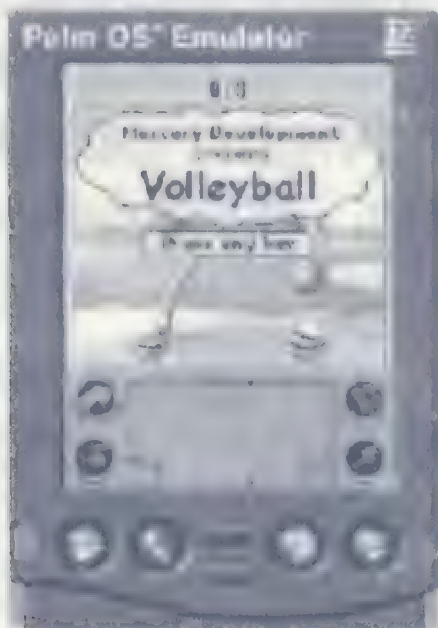


图 9

点击图标便可以运行程序了（图9为运行游戏的画面）。另外模拟器还可以通过Hotsync功能来安装软件，不过在没有传输座（Cradle）的情况下，我们必须使用Null Modem传输线来进行同步。

模拟器高端应用

作为一款模拟器软件，它除了可以让我们在PC上面领略Palm的风采之外，还有一个更重要的功能就是进行软件的测试，它可以让程序员在PC机上方便地测试自己开发的Palm程序。

我们可以用命令菜单中的Gremlins对软件进

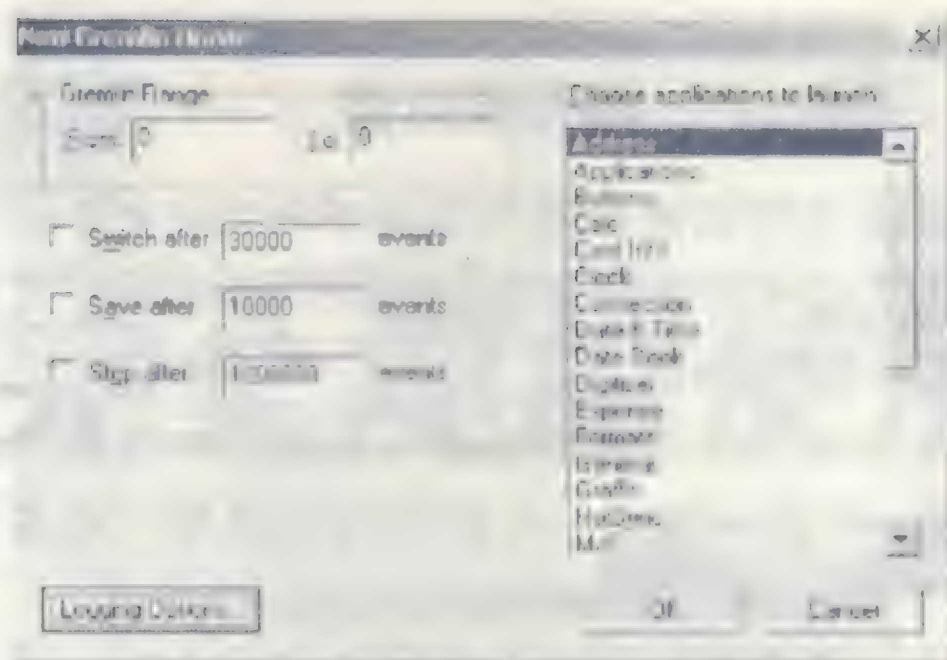


图 10



图 11

行自动测试，它能够创建一个独特的随机事件序列，包括模拟的触摸笔点击、按钮输入等事件，就像在一个真正的掌上设备的屏幕上操作软件时产生的各种情况。它拥有一个独特的位于0到999之间的Seed值，只要Gremlins在运行，它就会不停地产生各种随机事件序列。

在选择了Gremlins命令之后，会出现对话框（如图10）。在这里我们要确定启动0到999中的哪一个段落的gremlin、随机事件序列需要运行多少次、测试哪一个软件等。在设置完成后点击“OK”按钮，我们就可以看到Palm模拟器自动测试软件的过程（如图11）。

使用小结

对于这款持续开发了好几年的模拟器软件，它的模拟性能可以说是无与伦比的，加之Palm公司已经完全收购了软件的开发权，因而拥有更好的技术支持。

这款软件的出现不仅为程序编译者提供了很好的测试平台，最主要的是它给予了我们这些对掌上电脑有强烈购买欲望的群体一个免费使用的机会，而且在网络上我们可以轻松地得到很多的ROM，完全感受各款机型的优劣。怎么样，快上网找一台自己心仪的“掌上电脑”吧！

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第10期/BBX/下。

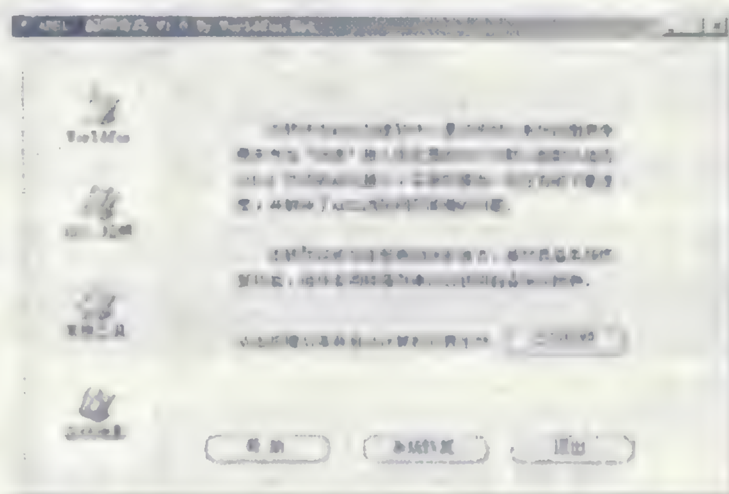


OEM是Original Equipment Manufacture（原始设备制造商）的缩写，它是指一种“代工生产”方式，其含义是生产者不直接生产产品，而是利用自己掌握的“关键的核心技术”，负责设计和开发，控制销售“渠道”，具体的加工任务交给别的企业去做的方式。这种方式是在电子产业大量发展起来以后才在世界范围内逐步生成的一种普遍现象，微软、IBM等国际上的主要大企业均采用这种方式。这是一个巨大利润的市场。举一个很简单的例子，联想电脑每年销售100万台，如果你的软件被联想OEM到各个型号的产品中，那么按照OEM的协议，每一个软件拷贝联想付给你1元，那么你开发完软件后，什么事情都不需要做，一年就能进帐100万。很多硬件厂商为了吸引用户和宣传产品的性能，经常OEM一些小的游戏和实用软件，这就为共享软件的开发指出了另外一条道路。针对某一硬件或者是娱乐需求开发软件，纵观共享软件商业化的例子，更多的还是一些小游戏和教育软件。由于最近CoCo在测试刻录光驱，所以一口气在机器上安装了各种不同的CD-R，在察看各种刻录光驱所附带的软件时，CoCo发现很多国外优秀的刻录软件都做成了中文版放在光盘中，而且本地化的工作做得相当好。为什么国产共享软件不能努一把力呢？当然要想自己的软件能被OEM，还需要有自己独特的技术含量，否则人家的工程师几天就做出来了，谁还需要你的软件呢？（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）。

ADSL快马加鞭——ADSL超频奇兵

版本：V1.0
大小：500kB
性质：共享
平台：Windows 9X/Me/2000
作者：岑绍辉
主页：http://www.worldfax.net/
下载：http://glisten_cen.top263.net/project/adslx2.exe

本软件为ADSL加速软件，通过修改PC系统注册表中原来专为“低速”接入而设置的TCP/IP默认参数以适应PPPoE方式的ADSL接入。实测可提高一倍左右的下载速度、并解决了ADSL浏览网页速度减慢的问题。



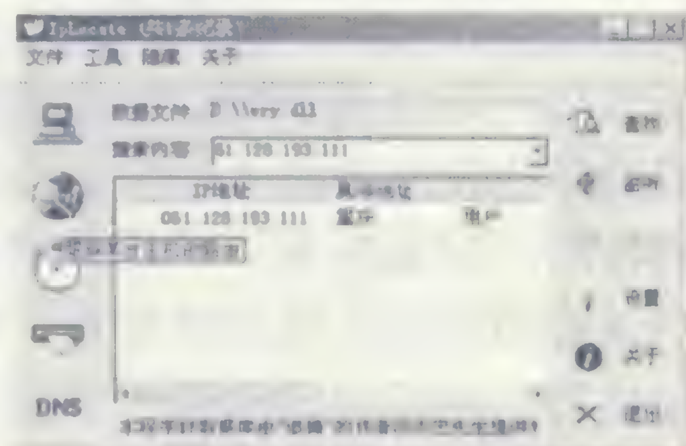
在沈阳电信512k ADSL线路/PⅢ-850/Win98SE/Ethernet 300下实际测试结果（以下所提到的速度为Ethernet 300拨号器所显示的速度）：使用本软件前平均下载速度为250k并会时常失去链接，用Realplayer观看在线电影频频出现停顿或死机，只能下载电影到硬盘后离线观看；使用本软件后平均下载速度为570k，连接速度保持稳定的高速，最高时为850k。直接观看在线电影流畅自如。需要注意的是本软件适合于Win98/98SE/Me/2000，不可用于Win3X/95/NT。

笔者点评：虽然CoCo还是驾着33.6k的猫在网络上“飞驰”，但是随着“宽带”的概念深入人心，越来越多的网友们应该是使用ADSL在Internet上高速行驶了吧。但是面对ADSL，我们却很难找到适应他们的软件，看到ADSL超频奇兵CoCo想到了以前在Modem时代很流行的“快猫加鞭”。时代在变化，特别是在当今的网络时代，也许只有不断适应时代的软件才能生存、发展和立足吧。

查QQ好友IP——IpLocate

版本：4.5
大小：300kB
性质：免费
平台：Windows 9X/NT/2000
作者：中安网
主页：http://www.safechina.net/
下载：http://www.safechina.net/software/IpLocate45.zip

软件的主要功能是：1.能够查出QQ上好友、陌生人的IP地址及所处地区；2.能进行IP与国家或地区之间的双向查询，输入国家或地区即能找出属于该地区范围的IP地址；3.输入IP便能查找出与之对应的国家或地区；4.提供了域名转换+即时查询功能；只要输入域名，



就能查出其所在地，比如：输入www.yahoo.com 就能得到“美国”，输入www.yahoo.com.cn 便能得到“北京169网163地址”；5. 提供了可视化的Ping功能；6. 提供了可视化的Trace功能，能够直接分析出所路由的计算机的所在地区；7. 能够通过互联网校对系统时间，始终保持正确；8. 能够用任意的SMTP服务器发送邮件；9. 能够隐藏在系统托盘中；10. 程序的启动和退出都有不同的动画效果。11. 能自定义IP数据。

笔者点评：有一种兵器，称作为“双刃剑”，如果使用得当的话，可以披荆斩棘，所向无敌；但是如果使用不当，不但伤不到敌人，反而会自食其果。随着网络的兴起，越来越多的“双刃剑”软件出现，IpLocate可以说是这样一款软件。比如它可以让你看到QQ上好朋友的IP，这样可以起到保护自己的目的。如果他说在北京，而IP地址是上海的，那么你就可以多留一份心眼，这是双刃剑的保护作用；但是如果你利用QQ上好友的IP地址对其进行嗅探、扫描甚至是攻击的话，那就是伤人伤己的事情了。所以CoCo建议，利用其保护自己，但不可伤害别人。

短信息时代的好助手——手机伴侣

版本：2.50
大小：1500kB
性质：共享
平台：Windows 9X/NT/2000
作者：杨永宏
主页：http://www.mmailto.com/
下载：http://www.mmailto.com/down/mmail.zip

手机伴侣（MMail）是一个可以向全国范围内的普通手机用户（中国移动及部分地区和中国联通）发送短消息的共享软件。它支持多用户，多类信息查询的功能，还可自动发送股票行情、新闻、邮件通知等；支持群发、多国语言版本。软件具有几大功能：1. 同时支持中国移动及中国联通用户；2. 自动接收实时股票行情；3. 自动接收各类新闻，E-mail提醒；支持多用户，个人设置灵活多样；可以将长短语自动分割发送。它与其他类似的短信软件最根本的区别是：“手机伴侣”具有独特的“信息查询”功能，它可以直接自动查到用户关心的信息，像实时股票行情、各类新闻、天气预报等，然后自动向用户手机发送。用户可以自己定制想要的信息，“手机伴侣”可以根据用户的设置定时发送，这样用户手机接收到的实际上就是互联网上的信息，用户以这种方式获取Internet信息，不需要WAP手机，甚至不需要开通短消息业务功能！（短讯接收不需申请）因为接收短消息是免费的，用户不需要任何额外投资，却可以获得Internet服务，从某种意义上说，即是实现了“手机上网”。

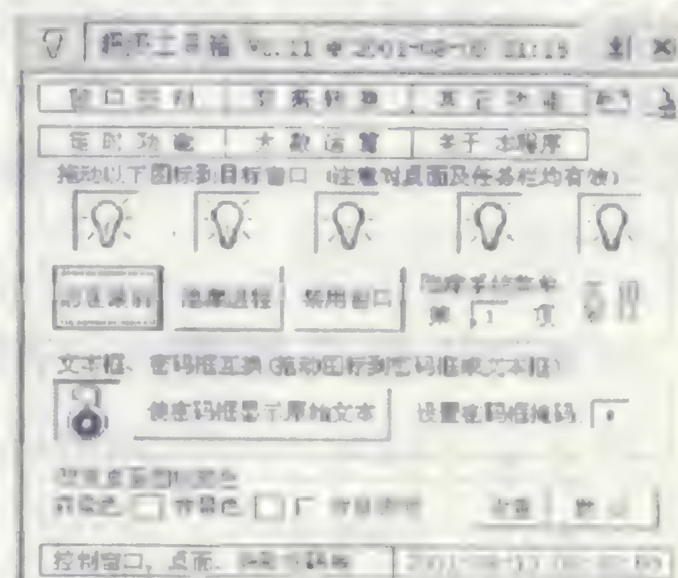


笔者点评：短消息是数字移动电话的业务之一，可向用户手机每次发送160字节的信息。当用户未开机或离开服务区时，短消息会被存储在服务系统；当用户开机或进入服务区时，短消息立刻送入用户的手机中，因此它有更强大的通讯能力。另外，用户接收短讯是免费的，所以这项服务逐渐为广大手机用户喜爱。用手机发短信息已成为一种越来越流行的通信方式了。因此，目前短消息发送软件如雨后春笋般产生，谁能立足其中，就要看软件的本领了。MMail不但支持发送短消息，我们看到软件作者在网上专门设立了为注册用户服务的网站，你可以登录网站，获得更好更全面的服务，也许以后“软件+网站”的共享软件模式会越来越多吧。

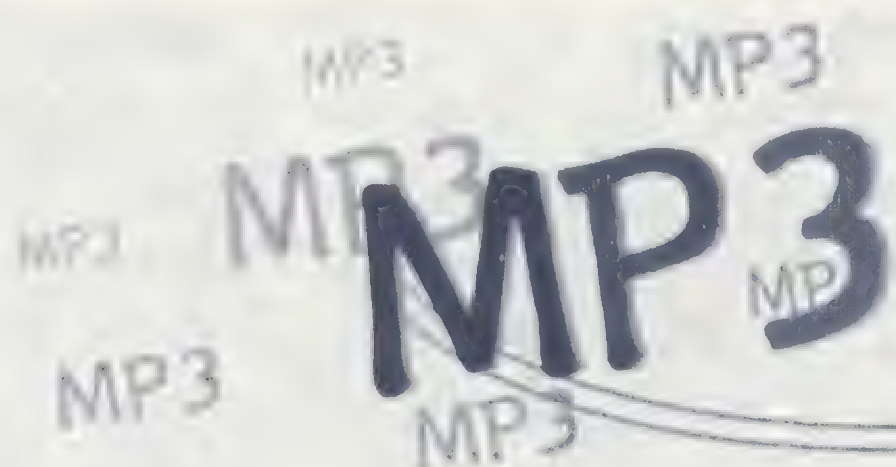
小小工具大作用——超级工具箱

版本：2.11
大小：90kB
性质：共享
平台：Windows 95/98/Me
作者：吴昊
主页：http://tenner.myetang.com/
下载：http://tenner.myetang.com/vbprogram/stb_211.zip

一个功能极多的小工具集合。不知你是否有过这样的感觉，比如你正用Word写文章，突然想用记事本查一篇资料，于是你就希望记事本能总在最前，但记事本没有这个功能，这时你就可以用超级工具箱来解决这个问题。它可以方便地使任何窗口总在最前或取消此功能。除此以外，它还有许多其它有用的功能，比如隐藏某个窗口的进程、使密码框变成文本框、使桌面图标文字背景透明等；使用该软件你可以进行时间计算、数制转换和



（下转30页）



MP3革新技术

湖北 BLACKNIX

MP3Pro与Lame

Microsoft推出的WMA格式对MP3造成极大的冲击，相同文件WMA音乐格式只有MP3的一半大小。加之各个网络媒体的兴起以及唱片公司对MP3的“抵触情绪”，很多人说MP3的辉煌即将成为过去。可笔者认为MP3的盛世刚刚到来。毕竟MP3发展期很长（从1980年直至现在），可以说已形成了一种文化，它还有着Napster700万的用户，而且MP3也在进行不断地革新。这些新生力量为：MP3Pro、交互式MP3以及增强型MP3。所以，在以后各个媒体的竞争中，鹿死谁手还是未知数。现在我将为大家介绍一下其中两种技术：MP3Pro与Lame。

今年年中，Thomson多媒体公司、Fraunhofer协会和Coding Technologies公司联合推出了MP3格式的升级版本MP3Pro。MP3Pro是由瑞典Coding科技公司开发的，MP3Pro中包含了两大技术：一是来自于Coding科技公司所特有的解码技术，另一项则是由MP3的专利持有者法国汤姆森多媒体公司和德国Fraunhofer集成电路协会共同研究的一项译码技术。MP3Pro已于今年6月中旬推出。MP3Pro可以说从根本上解决了目前MP3存在的主要问题：音质差。它能让音乐爱好者制作出与CD音质差不多的音乐文件，而且只有原MP3文件的1／2大小。

笔者作过测试：将一个传统2.43MB 的MP3文件用MP3Pro技术进行压缩，所得到的新MP3Pro格式文件只有1.21MB，即源文件大小的1／2。也就是说，你的硬盘现在可以增加1倍的MP3储存量，而你的MP3播放器也可以再吃一顿“超级大餐”。MP3Pro能够在以较低的比特率压缩音频文件的情况下，最大程度地保持压缩前的音质。这是Coding科技公司在其中运用的一项被称作SBR（Spectral Band Replication）的新技术，它可以有效填补音频文件压缩过程中损失的部分音质。并且，MP3Pro实现了完全的兼容性，即高版本的MP3Pro播放器可以播放低版本的MP3文件，低版本的播放器也可以播放高版本的MP3Pro文件。这是因为，MP3Pro采取了两条分开的数据流来提高声音质量。一条包含了同原MP3格式相同的记录信息，这样确保了兼容性。另一条包含了高音频数据流。这两条数据流被MP3Pro播放器所结合，就制作出高品质的音乐来。

Lame压缩技术更使MP3在音质方面有了突飞猛进的提高。传统的MP3制作时大多采用CBR（Constant Bit Rate）编码方式，给MP3文件中的每一部分都分配以相同的数据量，这样就会使高频及变化复杂的部分的音质得不到保证，而低频及变化简单的部分分配到的过多数据量又是一种浪费。而Lame压缩技术采用了先进的ABR（Average Bit Rate）编码方式，会动态地分配数据量，从而使各个部分的音质损失达到最小，很大程度上提高了整体音质。

制作MP3Pro

让我们来体验一下MP3Pro的高音质感觉吧。首先你要到http://www.codingtechnologies.com/MP3Prozone/download.htm 把RCA MP3Pro Audio player“请”回家（1.08MB，很值得哦。国内华军软件园也可以找到它）。RCA MP3Pro Audio player既是一个编码器，又是一个播放器。安装完毕后，运行它，界面如图1。



图 1

你还可以点击鼠标右键选择“Player Skin Appearance”来选择皮肤面板，因为是Demo版本，所以只能选择一个（如图2）。



图 2

点击上图中“Select”按钮，你可以选择播放你的MP3或MP3Pro文件；点击“Playlist”键，弹出窗口（如图3）。

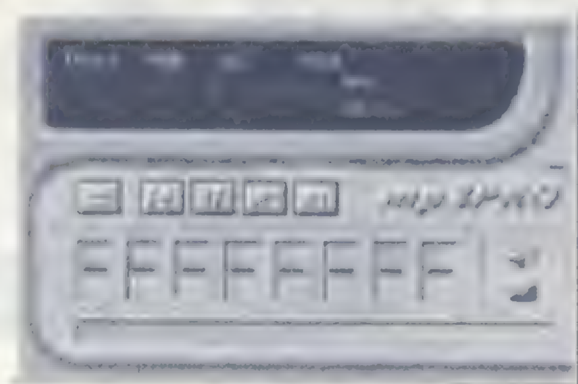


图 3

你可以在这里建立播放列表，添加你喜爱的音乐歌曲，作为收藏夹。这些是RCA MP3Pro Audio player最基本的播放功能。下面我给大家介绍RCA MP3Pro Audio player最重要的编码功能。

RCA MP3Pro Audio player要通过WAV格式才能转变为MP3Pro。所以，如果你没有WAV格式文件的话，要先通过该软件把你以前的老版本MP3转变成WAV格式：点击“Select”选择一个MP3文件，再点击鼠标右键，从菜单中选择Write Decoded PCM File……一项。而后，软件将自动在你源文件目录中制作出一个同文件名的WAV文件。点击按钮Encode，在弹出的窗口中，你会看到有两个选择框，第一个是让你选择要进行编码的WAV文件，可以通过点击右边的按钮来打开你刚才编辑的WAV文件，第二个则是制作出MP3Pro文件后所要放置的目录。你也可以通过点击Output Directory来选择以后你制作好的所有MP3Pro文件存放的文件夹。值得注意的是，虽然生成的文件扩展名也是MP3，但实际上是按MP3Pro格式生成的新MP3文件。最后，点击Encode按钮，开始制作。一般过程为1分半钟。完成后，进行播放比较，你会明显感觉到MP3Pro的音质尤其是高音部分要大大优于老版本的MP3格式。

还有值得注意的一点，如果想得到MP3Pro好的音质效果，只有在高版本的播放器中播放才行，而低版本的播放器虽也能播放该文件，但音质没有改变。而且，美中不足的是，现在的RCA MP3Pro Audio player是Demo 1.0版本，不能进行多文件播放和循环播放，而且只能对采样率44.1kHz以下的WAV文件进行编码。该软件最难受的是不能批处理文件，你可能要耗上大量时间对你硬盘里的“一车皮”MP3一一编辑。但我认为作为音乐Fans这是值得的，何况，它会为你省下大量硬盘空间的哦。相信不久的将来，汤姆森多媒体公司会推出更新的版本来完善它。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第10期/BBX/下。

（上接28页）大数的计算，它还支持更换语言包，此版本附带简体中文与英文两个语言包。它的界面也十分好看，是一款不可多得的小工具集合。

笔者点评：在使用Windows的时候有一件事情总是令CoCo感到不方便，那就是窗口的位置问题。为了达到比较高的使用效率，通常情况下会开两个以上的窗口。但是如果要同时利用这些窗口的话，却是一件很麻烦的事情。我们不得不调整各个窗口的大小，让它们均匀地分布在桌面上，繁不胜繁。当时还是Windows 98玩家的时候就想，如果微软能在所有窗口的右键菜单中加上Always on top的功能就好了。很遗憾，直到Windows 2000，我们也只能在媒体播放器中看到这个功能。那我们就只好借助第三方软件了。超级工具箱实现了这个功能，使我们的Windows更加得心应手。软件还具有很多小小的功能，但总感觉有些鸡肋，希望作者能在以后的版本中好好改进和加强。

批量Zip文件解压工具——ZipX

版本：V1.0 Beta
大小：600kB
性质：免费
平台：Windows 9X/NT/2000
作者：HanyuSoft
主页：http://hysoftware.yeah.net/
下载：http://www.doshare.net/hanyusoft/download/zipx10.zip

批量解压缩包的工具。如果你的机器上有好几十甚至上百个Zip包需要解压的话，一个个操作实在是太麻烦了，ZipX可以帮助你一次性地解开这些包，可以解压到相同或不同的目录中，支持带密码的Zip包。

笔者点评：软件不一定需要大，也不一定需要各种各样眼花缭乱的功能，只要能解决使用电脑过程中遇到的实际问题就可以了。虽然用户群不一定很多，但是只要能帮助一定的用户群就有该软件的立足之处。今后CoCo将给大家多介绍一些这样的“迷你”软件。Zipx就是这样一个软件，它解决你的一个实际问题——大量Zip包的批量解压功能。如果你正为此烦恼，不妨一试。曾经有一个批量改文件名的软件，正因为它解决了实际的问题，得到了广泛的好评。共享软件的作者们，是不是从该角度好好考虑考虑呢？

本文介绍的部份软件收录于《水晶宝合》2001年第10期/BBX/下。



Macromedia发布Authorware 6

Authorware 6计划在今年九月份由Macromedia推出，这是广大多媒体爱好者期盼已久的时刻。

Authorware 6的新功能有：可直接把程序发布到Web、CD-ROM或者局域网；支持MP3音乐；在播放声音和视频时，同步显示文本图像和其他事件；内置的新编辑器支持高级格式（如嵌入图像，图形和Authorware表达式）；可导入基于XML的内容；可以增加和扩展Commands菜单；增强对ActiveX的支持；使用更小的网页播放器来提供更多的在线内容；建立标准兼容的原数据文件使得在线学习内容易于管理，并可重复使用和分配。

http://www.macromedia.com

Macromedia与Autodesk联手

Macromedia和Autodesk达成了一系列的协议。通过协议，Macromedia将把它的Director 3D工具免费给予Autodesk的用户。Autodesk的3D Max软件在三维电影和电脑游戏的3D动画设计中占有公认的主导地位，它现在又想涉足于网络。Macromedia的Shockwave已经被装载在2亿台电脑上，它打算让Autodesk的3D设计者们使用它的Director软件来编辑网络电影。

Macromedia联合Intel开发3D图像技术

Intel与Macromedia近日宣布，两家公司在开发面向网络的3D图像技术方面联手，并且开始将Intel的“Internet 3D Graphics”与Macromedia的“Shockwave Player”组合在一起。两家公司表示，新产品将面向高性能游戏、娱乐信息内容、在线购物以及电子教育等领域。

Intel公司的“Internet 3D Graphics”是由Architecture Lab开发的。其中采用了“Adaptive 3D Geometry”技术，它具有自动调节3D分辨率的功能。利用该软件可以向信息内容供应商等提供照片质量的图像、动态电影以及烟雾和火焰等表现效果技术。通过与Shockwave组合后，具有适应窄带数据流的优点。

Adobe新推3D网站制作软件

Adobe公司近日发布了其最新产品Atmosphere的测试版，通过这一软件可以向网站中加入全三维物体，创建虚拟三维网站，建立魔幻般的虚拟世界，从而将三维世界加入到网页中来，为访问者提供了一个全新的获取内容、网络导航、互动交流的方式。

http://www.adobe.com

Adobe推出涵盖众多学科电子课本

为了让在校学生、老师及管理人员能够迅速方便地查阅到最新的课程内容，Adobe公司宣布，将与全球领先的教育出版商Digital Scanning公司、McGraw-Hill公司等七家厂商合作，联手推出基于PDF格式的电子课本——eTextbooks。eTextbooks的内容涵盖了众多学科，学生们可以直接从出版商的Web站点、大学书店在线图书零售商和Adobe网站上购买并阅读eTextbooks。

阅读eTextbooks的Adobe Acrobat eBook Reader软件可免费下载，利用Adobe PDF技术，能够很方便地将现有的印刷课本和教师的讲义转换为动态、交互式的电子课本。

Corel发布Painter 7

Corel近日发布了Painter 7。Painter 7可以提供高级传统媒体插图绘制和图像编辑能力；在重建传统媒体的水彩画上拥有了更多的弹性和控制能力；它还提供了Liquid Ink layer用来模拟像墨水和颜料。

Painter 7是Corel为专业创作人员开发的Procreate系列的第一个产品。Procreate是一个面对专业用途的产品系列，包括Painter 7和KPT以及KnochOut。它极大地扩展了使用者的设计能力。Procreate产品同时提供Mac版和Windows版。

http://www.corel.com

业界动态

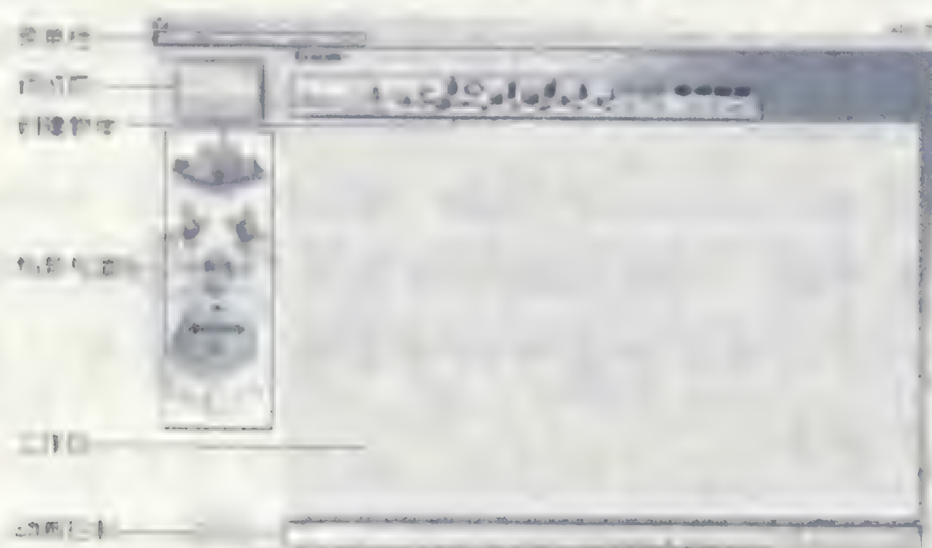
用Bryce4制作逼真的自然景观

宇风多媒体 崔雅民

你是不是经常被电视里那些风起云涌瑰丽迷幻的景色所深深打动；是不是为了一睹泰山日出的雄壮而不远千里……也许你会认为那些最最美好的也永远只是在你心里才有，世上会有吗？有的，那就是Bryce4带给你的惊喜，作为一款制作自然景观的特色软件，有了它，你可以徜徉在诗情画意的山水之间，看海上升明月，体会斗转星移的沧桑，或是在火星上第一个留下脚印……

初识 Bryce4

一个典型的Bryce4操作环境包括下图所示的几个部分。



当启动Bryce4后，菜单栏并没有出现，把鼠标靠近窗口的右边，会弹出一列按钮，点击第三个，就调出Bryce4的菜单栏，这才是我们以后真正工作起来的界面，当然不按也可以，当需要时，把鼠标移到上方，菜单栏也会出现。

Bryce4的界面还是非常精致的，也很直观，在众多的对话框中，符号勾代表确认，符号叉代表取消。

制作实例

在开始之前，请大家看一下做好的效果图，



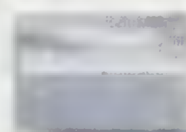
先有个形象的认识，以便心中有数。

一、用Photoshop做贴图文字

在这里用Photoshop做好“宇风多媒体”的贴图图像，每个字要单独做，大小相同，用不同颜色的背景，以便产生相应的立方体。在最后，还要用Photoshop作一些后期处理，加上小字和光，除此之外，场景则全部用Bryce4生成。

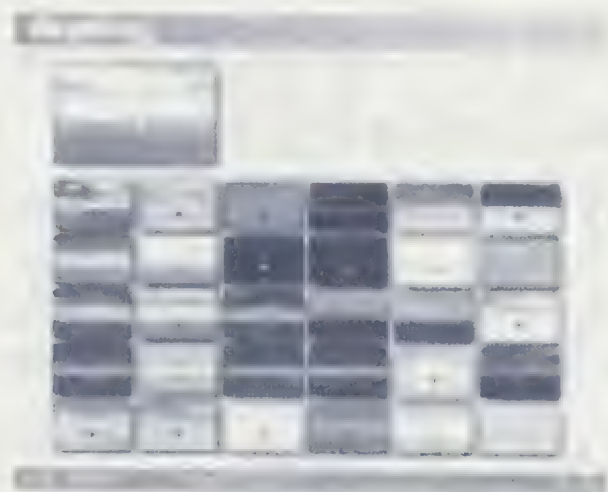
二、制作璨灿的星空和流星

A. 选择File→New Document新建一个文件，此时你可以在小视图中看到场景的缩略图。



B．在工作区中选中地面，选中时显示为红色，按Delete键将其删除。这样做主要是因为我们的场景中不能有地面出现。

C. 点击Sky&Fog按钮右边的小三角，会弹出天空和云雾设置对话框。

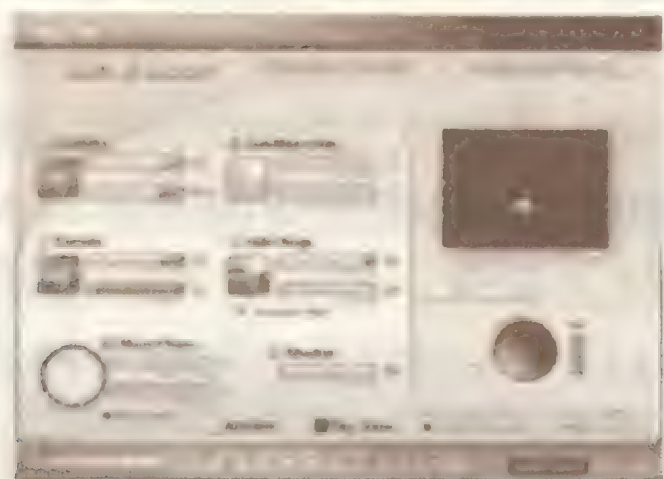


往下拖动滑标，可以看到各种各样的天气和时段，有阴天、晴天、多云、少云、雨过天晴、日出、日落、夜晚等。在这里我们选择Simple Black Background（Atmosphere Off，No Haze and Fog），即纯黑色背景无大气选项，无云彩和雾气。最后确定回到主场景，此时的预览窗口显示为全黑色。

D. 下面我们来设置星空。点击Sky&Fog按钮后，在出现的图标中点击 ，进入天空参数修改对话框。

在Sun&Moon项中，先点Starfield（添加星星）左边的小圆将此项激活。然后将Intensity（疏密程度）设为78，Amount（数量）设为3522；把

Comets（慧星）下的Intensity和Amount分别调为73和37。



在这我们也顺便把其它几个选项说一下。

Sun/Moon size是设置太阳和月亮大小的，可能有时选择后发现并无任何效果，那是因为你的时段不符，你看不到它们，可以试着调整Sun Controls的圆形按钮，只要细心，效果就一定可以出来。

Halo Rings真实太阳光斑效果。

Moon Phase月亮周期，在这你就可以让月亮“阴晴圆缺”了。“月上柳梢头，人约黄昏后。”尽情发挥你的想象吧，Bryce4能做到！

另外的两项Cloud Cover及Atmoshpere是设置云彩和大气效果的，我们在以后的动画制作中将详细说明。

值得一提的是，你如果经常编辑类似的天气的话，你可以把它们保存下来，添加到库中去。添加方法是，先设置好各参数，然后到Sky&Fog设置对话框中，点左下角的Add在弹出的窗口中输入名字，确定。

现在我们回到工作区，可以看到还没有上色的满天星斗了。

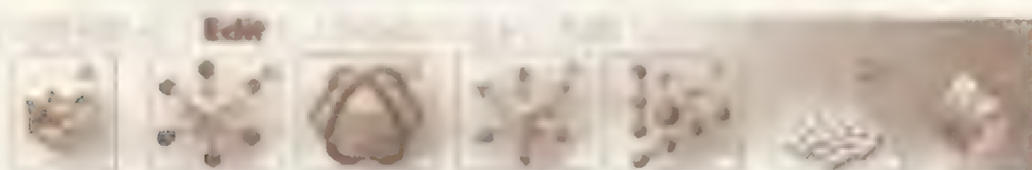
三、添加星体和卫星



在上面的添加物体中选择圆球，按左键加入，然后加入一块岩石和一个圆环以及一个立方体。在工作区中调整它们的位置，使圆环正好围绕在球体的周围，岩石和立方体先放在一边，不要和它们重叠。

四、给物体赋予材质

在Edit上按下左键，出现下面按钮。



其中A为材质编辑，B-F为物体空间位置变换，G为物体外形编辑和灯光设置。

A. 我们点A进入材质编辑：在这之前请先确定你选择的物体，我们先选择球体，选中之后显示为红色，点下材质编辑按钮后，会出现Materials Lab材质选项。



对于每一个材质，它主要有三大选项Optics，Value和Color。

Optics（光学参数）：可以对材质的Refraction（折射度）、Reflection（反射度）、Transparence（透明度）进行设置。

Value（其他参数值）：可对Bump Height（位图尺寸大小）、Metallicity（金属色）、Specularity（镜面反射度），Ambiance（环境）及Diffusion（过渡色）作进一步调整。

Color（颜色）：有六项选区项，它们分别是Volume（卷值）、Transparent（透明度）、Specular Halo（反射光晕）、Specular（镜面反射）、Ambiance（环境）及 Diffusion（过渡色）。

你可以在不同的层级上进行设置，这里的选项已经足够丰富，只要明白各个参数的具体意义，加之位图的配合，就可以做出千变万化的材质。

好了我们下面给物体选定一个材质，点左上方预览窗口的右边的小三角进入材质选区。



这里共有12大类434种材质可供选择。我们选第二大类Planes&Terrains（平坦地形）中的Arizona（亚利桑那）即第一排的第二个，按确定，回到Materials Lab，再按确定。

B. 接下来选中圆环，参照下图设置材质：

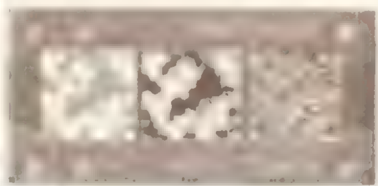


选Clouds&Fogs（云和雾）下的Weekend Clouds（周末彩云），点确认。

C. 下面是设置岩石的材质。选中岩石，进入材质编辑。为了做出有层次感的卫星效果，我们选择Wind Blasted Rock（风化岩），点确定，然后复制（Ctrl+V）若干个相同的岩石，把它们做成大小不一、形状不同的卫星，并可以用空间变形工具，最后使它们分布在星球的周围。

D. 应用外部贴图。以上所用的材质全部为软件自带，下面的立方体将利用外的贴图，这也是Bryce4强大功能的一个重要部分，它不仅可以支持外部图形，而且可以打通其它一些软件，比如说Photoshop的滤镜通道，你可在这里加入丰富的变化而不用在几个软件中切来切去，从而大大提高工作效能。

选中立方体，进入材质编辑窗口。在左上角有Texture Mode（贴图方式），选项如下图：



点选位图中的贴图方式按钮P，接着按下顶部的Texture Source Edit（贴图源编辑）按钮，出现如图所示的面板。



你可以看到三个小窗口：一个是源图、一个是遮罩，最后是合成后的效果。

我们点击任意一个窗口右边的三角形，选择Select Plug-ins Folder，可以看到Photoshop滤镜已经在Bryce4的列表中了，我们可以直接在程序中使用它们。

在遮罩层，黑色表示全部遮闭，白色表示无遮罩。我们按下第一个窗口左上角的Load（调入）按钮，选择想要的图像，然后确定，回到Materials Lab，再次进入Materials，选择User(用户)项，按Add按钮把刚做好的材质加入到用户材质中。重复以上步骤，把其它几个材质也加入进来。这样在以后对不同的立方体赋予材质的时候就不会出现关联现象了。

将立方体复制4份，放置在不同的位置，调整它们的大小和角度，并把刚才制作的材质赋予它们。好了，到这里我们已经基本把场景与材质设置完成。在主界面左侧的“场景与渲染”区域点击A处，等上几分钟就可以欣赏到你的成果了！



B处是调整视角的，此外，很有用的就是C处，它是切换场景与摄影机视角的工具。要想做出精彩的动画，就要把视角切换到摄影机视角，在不同的时间帧上调整角度，得到最佳影像。

对了，别忘了保存你的作品，在File→Export Image中输出你想要的格式。

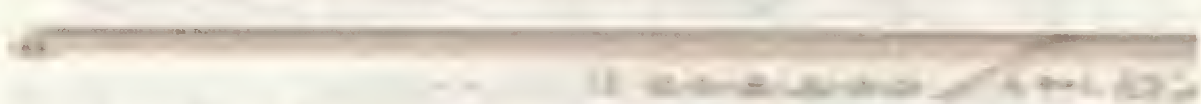
五、渲染成动画

这部分是Bryce4最激动人心的，也是新版本的突破。我们可以经常看到影视作品里的风起云涌、日出日落以及飞越崇山峻岭的画面。也许我们可以找到一些这方面的素材，但总觉得没有新意或不符合自己的心愿。如果想自己创造，又不愿被一些三维软件繁琐的操作所累，那就用Bryce4吧！下面就通过本例讲述动画的制作过程，你可以举一反三，做出专业级的动画！

A. 按下上图的C处，切换到摄影机视角。

B. 按住，拖动摄影机靠近星球。

C. 在动画控制条的第一帧处按下小钥匙旁的+号，出现下图所示控制条。



D. 拖动滑杆到适当的位置（开始可不要太

长，那样要等上好久了，作一两秒即可）按下+插入关键帧，再把摄影机拉开，直到全部的物体都进入视线为止。

E. 按下 对动画进行预览。你会发现在工作区会出现一些小的画面，这就是以后的动画的每一帧，如图所示。



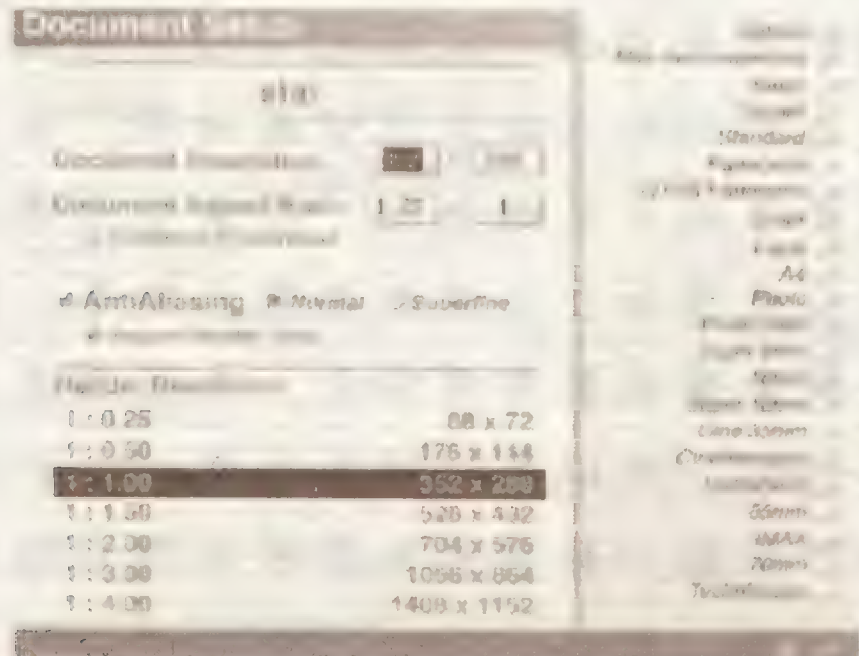
如果你对进程不满意的话可以在时间线上进行调整，达到最佳效果。

F．设置高级动画选项，点击 进入Advanced Motion Lab面板，如图所示。



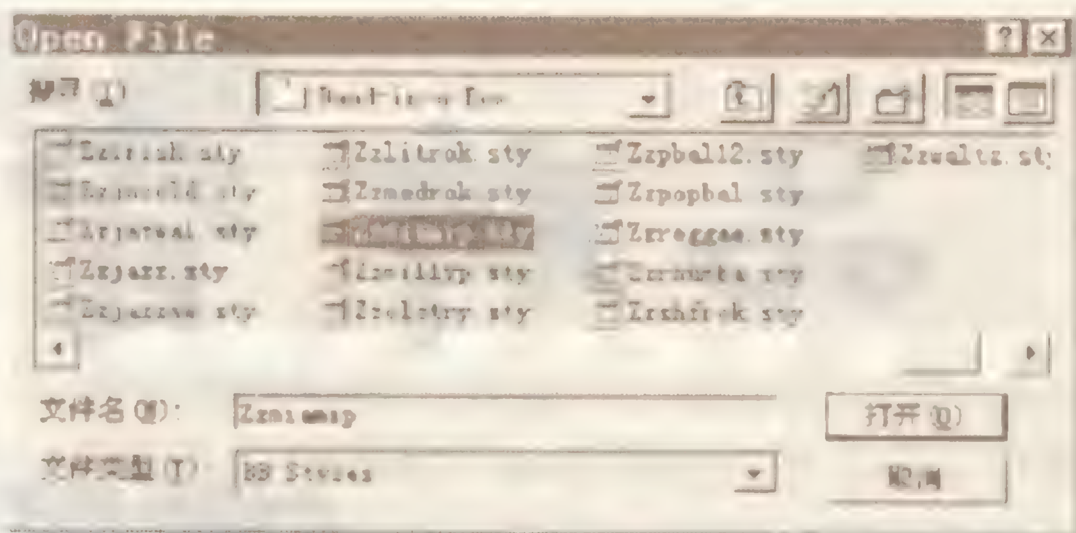
在这你可以对每个物体设置不同的摄影机事件，还可以对摄影机进行特技处理，这非常类似于3Dmax的Videopost，由于篇幅的原因我们不能在此一一说明，有兴趣的朋友，不妨自己动手试一试。

G. 动画的渲染与输出：首先要对文档格式进行设定，选择File→Document Setup，出现如图所示的设置面板。



去掉Constrain Proportions（保持纵横比）选区项，把大小设为352×288。

在输出之前选择File→Animation Setup，先设置输出的格式。



把FPS设为25（即PCL制），其它默认。

再选择File→Render Animation，弹出对话框。



在Set File Location中选择好保存路径，按下确定，好了，让我们耐心等待结果吧！因为Bryce4的渲染是非常精致的，在没有硬件支持的条件下，速度比较慢，你甚至可以下盘棋去。

一点说明：其实Bryce4还有很多非常好的功能与技巧，比如说，它的兼容性也是很不错的，它可以把如3DMax做出的三维物体导入，当然现今流行的Poser也没问题。下面的一幅图像就是用3DMax作的文字，然后导入赋予玻璃材质。要知道在3DMax中做出一个玻璃材质，不知有多烦人，又要透明，又要过渡、反射…… 并且它遇到这样的材质，渲染起来也是相当慢的。在Bryce4可就不同了，一切变得容易，只要轻点几下鼠标就搞定了！



品牌背后的故事

——6款国产品牌电脑横向评测

晶合实验室

本文导读

选择品牌电脑的你，也许对电脑了解不多，你不知道什么是GeForce3、什么是AUDIGY。你需要的仅仅是一台简单易用而又没有任何后顾之忧的电脑。国外品牌电脑虽然质量不错，服务也可以让你满意，但是高昂的价格却使你望而却步。最后，你选择了国产品牌电脑，你希望它有优秀的性能表现和充分周到的售后服务。但是和一般家用电器不同的是，电脑本身功能极其模糊，所以你往往会被促销员的花言巧语所蒙蔽，买回家之后才发现它们是多么的差劲。因此我们专门为你准备了这次国产品牌电脑的评测，看完了这次评测相信你会对品牌电脑有一个重新的认识……

品牌电脑



1981年IBM公司制造出这样一个“怪物”，至少在当时会给绝大多数人留下“难以磨灭”的印象。其实它是世界上第一台个人电脑（型号为5150），正如你所看到的，（从外观上看）它与今天的电脑并没有大的差别，同样有显示器，键盘甚至还有针式打印机呢。到1981年底，IBM已经卖出13000台这种机器，两年后销量已经突破50万。IBM是PC产业中最早出现的品牌，也是20年来整个行业向前行进的“指南针”。

后来，其他厂商也开始生产基于IBM兼容硬件并运行与IBM PC相同的软件，具有相似的功能的电脑。这便是PC“克隆”的早期形态，这些厂商中最具代表性的是今天著名的Compaq（康柏）电脑公司。PC技术以日新月异的速度发展，PC的形态也随之进化。

如今，人们“呆坐”在电脑显示器前的时间已经远超出当时最乐观的预期，个人电脑所能实现的功能也变得更加丰富，人们可以用它更高效地工作、在因特网上相互交流意见或是做任何自己喜欢做的事。而且知道如何操作一台电脑已经成为应聘时的必备技能之一。经过20年“电脑娃娃”变成“少年郎”，无数规模各异的个人电脑制造商也如雨后春笋般突现。

洋有IBM、Compaq、HP、Dell等，中有联想、方正、实达、原来只做家电产品的TCL、海尔也挤进来。除极少数已具规模的企业拥有自己的核心技术外，事实上大多数公司只是大规模自动化的组装厂。既然系统的主要部件大同小异，于是竞争正在逐步向整体成本、特色及服务等卖点转变。

看到那些标价“只要”一万元的Pentium 4电脑，你是否心痒难耐？你是否已经把手伸进口袋掏钱包，考虑购买一台这种“超值的多媒体电脑”？为了帮你解开选购整机电脑的困惑，我们于2001年8月策划、制作了“主流品牌电脑横向评测”专题。在行动之前，且愿你能看到本文对这些“梦幻”配置的评论。参考这些结果也许会对正打算购买电脑的你有所帮助，至少让你在付款之后没有后悔的感觉。

最近，当我们正在为专题测试准备资料时，在国内某知名电脑公司的主页上看到了一则电脑促销广告，整套Pentium 4系统（还提供15英寸液晶显示器）只要10500元！我还以为我眼花了，因为在我的认知里，整套Pentium 4系统（尤其是在搭配了液晶显示器后）要比这个价格贵得多。以这个价格来看，Pentium 4系统的确有与Athlon 系统竞争的能力。所以我详细看了这套促销系统的配置，这套高档电脑，面对的是向往“无辐射、奔腾4数字体验”的电脑儿童，却是以nVIDIA目前最慢的一种TNT2显卡（该公司标称其为“32M显存TNT2 3D图形加速显示”）来搭配Pentium 4 1.3GHz处理器！另外，为了进一步降低整体成本，这套配置也没有提供微软Windows 9X或Me系列操作系统软件，只预装了原始的DOS系统。

Intel这颗昂贵的Pentium 4处理器一大优势就在于它的3D游戏表现，而许多性能可悲的3D显卡与奔腾4处理器却完全不配套。我们也考察了其他厂家Pentium 4或是Pentium Ⅲ 1GHz系统套装电脑，结果发现，都是一样的牛马并辔。这些大厂家都试着以“合理价格”搭配中高档的配件，赶搭这波英特尔大肆宣传的Pentium 4热潮。一般经验浅的消费者的确会被Intel炫丽夺目的广告搞得晕头转向，以为这颗处理器真如广告标榜的无所不能，而完全忽略了在整套电脑系统中确保应有的中高层次性能而搭配的其他组件的规格。

一整套品牌电脑，有一个很明显的缺点就是，你没办法要它配备所有你想要的配置。虽然时下一些大厂家的套装电脑都附有一些新奇好玩的选购设备，尽管选购设备的清单也还不短，但是极重

要的基本组件还是让一些有需求的消费者完全没有选择的余地。其他的组件，如特殊的声卡、鼠标、键盘、特别是显示器，能选配的范围都很小。

但从另一个角度来看品牌电脑，的确有很多优点。许多品牌电脑，其价格都要比自己组装的电脑便宜许多。品牌电脑也都附有保证书，电话服务热线，及各式各样的售后服务，让一些电脑生手觉得"娶对老婆、嫁对郎"，生活不至于过得胆战心惊。你也可以"免费"获得来自套装品牌电脑的正版操作系统软件。

总括而言，品牌电脑厂家最新的产品配置表还是值得你参考参考，因为你既可以省钱又可以省心，生活可以惬意一些，也不必与一些硬件不相容的问题挥汗奋战，在一些情况下，日后还是可以依你的需要进行升级。

选购品牌电脑的注意事项

即使当你下定决心打算购买一台品牌电脑时，也有许多需要考虑的因素。无论如何，价格始终是消费者选购产品时最在乎的项目之一，对于此我们仅发表参考意见：时刻谨记按需选购，遵循量入为出的消费原则至少会使你的投资不会造成浪费。

选择适用的机型："按需购买"我们反复说了很多次，然而对于消费者，一台"物超所值"的品牌电脑同商场里其他正在促销的高档商品有同样大的吸引力。每当购买欲望转化为购买冲动时，人们总是习惯于用眼睛而不是大脑来"思考"，这就是为什么现实生活中许多人买了事后才发现毫无价值的个人用品，很大比例的初级电脑用户买到了未来相当长一段时间内根本用不到的功能。认识电脑之前你可以试着问自己"我买电脑做什么？"。

想要通过电脑接受教育的用户也许没必要多花钱搭乘豪华的Pentium 4列车，运行最常用的学习软件程序对于任何一款主流处理器都是"稀松平常"的一件事，但我们也知道会听从劝告购买一套Pentium Ⅲ品牌电脑的用户必定为数不多，更不用说Celeron或AMD Duron了，一方面由于系统平台市场的变革使得这些流行了好一阵子的低端产品正趋于淡出，另一方面想必也是消费者们会更多顾及的方面：奔腾4的时代我难道还去买一套"史前标本"？市场走向的变化及人们潜意识中时刻存在的虚荣心使他们离奔腾4更近了一步。

SOHO（家庭办公）族的阵营正在不断壮大，购买一套高档的奔腾4品牌电脑听起来很酷，其实却不然。我们参考BAPCo（商业应用性能评估组织）SYSMark系列测试程序呈现出的结果发现：普通商业应用程序的执行效率并不会因为一张高档的3D卡而获得可见的提高，其实一套高速的Pentium 4系统也不会比价格低廉的Athlon 1.33GHz系统快多少（不足5%）。仔细看看品牌电脑的配置单吧，我们认为足够容量的内存和足够快的硬盘才是你真正想要的东西。

在这个"新旧交替"的时节，游戏玩家也许已经从各种媒体中了解到，利用Intel Pentium 4处理器的确能搭建出令人叹服的高性能的游戏平台，不过一张高档（通常也很贵）的3D卡，高速且有足够"肚量"的硬盘等配件也是必不可少的。众多品牌电脑中当然会有如此"梦幻"的组合，不过一定要当心"32M 高速AGP 3D加速、大容量硬盘"诸如此类鱼目混珠的产品。游戏发烧友必定会对整套电脑中任何一个子系统都有更高的要求，就品牌电脑而言，名副其实的高档音效系统比较少见，功能和效果均一般的声卡搭配一对塑料喇叭这种"流行"的组合恐怕会令大家失望了。

在家庭娱乐的大范畴内，游戏娱乐只占据了很小一部分的比例。观赏DVD影片、在因特网上与身处世界各地的朋友交互信息、欣赏数字化音乐以及收看电视节目、制作自己的影像光盘等等，处理器的速度越来越快，电脑能实现的功能也多了起来，这极大丰富了人们的娱乐生活。家庭娱乐应用相当于前三种应用象限的交合，除处理器外，视听子系统的性能表现也将在很大程度上影响到用户的应用体验，互相不匹配的产品很容易把"数字体验"变成"恼人的恶梦"。

易用性是品牌电脑的另外一个特色，主要表现在随机软件的易用性和硬件设备、实现功能的操控感。软件的易用性是指用户启动电脑后可以根据软件（如微软Me操作系统、联想的"幸福之家"家庭用户使用指南等）的提示信息很方便地自行设置。从送测的样机来看，许多品牌厂商均在自己的电脑中预置了多项此类功能，使人机交互界面变得更有亲和力。硬件设备的易用性主要体现在很多家用电脑都配备了带有快捷键的功能键盘等设备，用户可通过点击诸如"一指上网"、"收发E-mail"、"播放VCD"等功能键实现一些最基本的应用，尽管调用相应程序的效率还有待改善，但作为品牌电脑独有的特色设计，这些方便易用的功能已经受到越来越多电脑用户的关注。

升级潜力：我们在前文曾提到许多家用电脑在配置方面都"含糊不清"，而另一方面，电脑的

升级潜力也已经成为业界评价电脑的一项重要标准。对于电脑用户来说，电脑的升级潜力越大也就意味着将来扩展设备的可能性及空间也就越大，否则也许一年甚至半年后可能你就会对自己的电脑懊恼不已。如现在有些一体化的整机设计，体形娇小的机箱中整合了多种功能，这种机型尽管看起来很美观却在某种程度上限制了升级能力。因此我们认为家用电脑的升级潜力是否足够大也意味着用户的投资是否会得到足够程度的保护。

附加价值：除整机电脑本身，许多品牌厂商还会不定期地举办促销活动，在此期间用户可以以比市场价格低很多的价格选购软、硬件套装。最常见的有赠送免费上网时间（时限从一个月到一年均有）、赠送科普教育或是工具、游戏类正版软件光盘，以相当有吸引力的价格促销如打印机、扫描仪、掌上电脑或是网络摄像头等新奇好玩的硬件设备。当然绝大部分品牌电脑厂商也会在其整机电脑套装中附送微软授权的正版Windows操作系统，最大限度确保了用户的合法利益。

售后服务：有很大比例的用户选择购买品牌电脑的根本出发点是看重其网络化的服务体系，优秀的服务体系可以确保用户在使用过程中无后顾之忧。一般规模较大的知名品牌电脑都会提供三年的免费保修服务，但形式却不尽相同，其中有的是第一年提供上门服务，其余两年内提供送修服务（即需用户自行把电脑送至指定的维修中心）；而有的三年内提供的均是送修服务。部分规模较小的品牌电脑厂商由于服务体系不够完善，于是只提供了一年的送修服务。各参测厂商提供售后服务的情况可参看本文中的对应章节。

编辑选择奖

Pentium 4机型：实达时代风度8000H



在参测的6台电脑中，实达的这台时代风度8000H虽然CPU主频不是最高，但整机配置比较合理，没有明显的性能瓶颈，在性能测试中表现相当抢眼；其配置的Geforce2 GTS显卡和7200转的金钻六代60G硬盘在本次测试的品牌机中是一大亮点，带LED屏的数码音控台也很有特色。15寸的液晶显示器显得非常时尚，体现了环保和健康的设计理念。这台电脑的BIOS出厂设置较为合理，各种驱动安装完整，版本都比较新，能够很好的发挥硬件的性能，在3D性能测试中遥遥领先，在稳定性测试中的表现也非常不错。它随机附带的软件比较丰富，使用手册内容详尽，图文并茂，对于初级用户来说很有帮助。实达与其合作伙伴“天天向上网校”、“洪恩在线网站”联合推出的在线教育服务（含免费学习时间）对于家庭用户来说非常实用。稍微遗憾的地方是这台电脑未能配置DVD光驱，但其出色的整体性能、较好的扩展性、人性化的设计以及良好的性价比足以使其成为本次测试的编辑选择机型。

大众软件 编辑选择



其他特色产品点评

功能最全面的产品：联想1+1天禧II 9110

用户购买一台计算机，总是希望它在性能出色的前提下能够实现尽可能多的功能，我们认为联想天禧9110就是一款这样的产品。这款外观很富现代感的机器在硬件上配置了DVD、CD-RW、Modem、手写板以及电视卡，面对家庭多媒体用户，不管是欣赏DVD、刻录光盘、上网、手写输入还是简单的视频加工都足以胜任。随机附带联想操作系统恢复光盘和联想天禧二光盘套件（11盘装）、联想天禧二软盘套件（5盘装）、耳麦以及装箱单和各种说明书和手册。唯一遗憾的地方是它5400转的U6硬盘和GeForce2 MX200显卡影响了1.7G的Pentium4 CPU的性能发挥，系统在测试中不太稳定的表现也在一定程度上影响了我们对它的评价。

最具创意的产品：海尔发烧2000

想象过在品牌机上欣赏到5.1系统的震撼音效吗？海尔发烧2000就可以让你实现一套家庭5.1系统，组装完毕之后它的外观被我们一致认定为是本次参加测试的产品中最“炫”的，此外它还提供了一个液晶控制系统，提供了对各类音场效果的支持，在系统加电之后显示效果非常好。为了更好的支持液晶控制系统和音箱，海尔还专门在机箱内设计了双电源和功放电路。发烧2000配备了一块支持6声道的声卡（FM801）和一套木制的5.1音箱和NEC的12倍速DVD，尽管实际播放效果一般，但是能同时在一台品牌机里看到5.1音响系统、1394控制卡、电视卡以及液晶控制系统，已经足以给它颁发最前卫和最富创意的产品奖了。

产品点评

TCL 锐翔8650

公司：TCL电脑公司
售价：9998元人民币
电话：0755-3306165
　　　800-830-8365
网址：www.tclinfo.com



如果用户购买电脑的目的主要是为了办公，做做字处理或者上网，既想追求效率又要兼顾稳定性，那么TCL锐翔8650值得推荐。这款使用P4 1.5G CPU做处理器的机器在稳定性测试中的卓越表现让我们评测室的工程师一致认定为本次测试最稳定的平台，在测试的时候他们曾经强行使系统资源下降到0%，但是系统依然在运行，在其他的测试中也没有出现任何的不稳定情况，我们认为在购买这款机器的时候无须考虑它的稳定性。

PCI插槽的螺丝口外置

锐翔8650的外观在其他送测机器华丽的造型面前显得比较保守，银灰色的机箱配紫红色的点缀，比较传统稳重，硬件配置也和它的外观相仿，中规中矩，和一般的DIY机型配置非常相象。内部的布线很清楚，电源线和数据线都预先用线扎好。它没有采用液晶显示器，配备了一台17英寸的CRT纯平显示器，这款显示器的显示效果并不怎么理想，字体明显发虚。它的面板设计比较独特，光驱和软驱的弹出按钮设计成很细长的条状，让我们在刚开始使用的时候有点不适应，USB和音箱接口也前置了。配备的键盘键位设计很紧凑，手感也不是很好。锐翔8650配备的显卡做工相当粗糙，这使得它在测试中的表现不是那么令我们满意，包括测试得分和显示效果。它配备了一个2.1音箱，效果还算可以，不过搭配板载的AC97声效实在不怎么好。

锐翔8650在操作系统里预装的软件数目之多大大出乎我们的意料，这些软件已经基本上可以满足一般用户的工作需求了，系统启动的后台程序也相当多，



在默认状态下可用资源只有83%。比较遗憾的地方是它没有提供系统恢复盘，也没有附带操作系统安装盘，硬盘里也没有划分恢复分区，如果用户的操作系统崩溃还真是一件比较麻烦的事情，可能是TCL对它的电脑稳定性有十足的信心吧！它的说明书比较独特，主要讲解一些计算机基本的操作，很象一本计算机的初级教材。附带的软件不够丰富，除了必须的驱动之外，只有TCL自己开发的程序和微星的主板驱动。它提供的软件版本都比较新，不过金山毒霸的病毒库是2000年10月28日更新的。

方正卓越Z4230

公司：方正科技电脑有限公司
售价：9999元人民币
售前咨询电话：8008101992
服务热线电话：（010）82612299
网址：www.founderpc.com



印象中方正的品牌机一向以实用为主，在外观上并没有什么独到之处，但当我们亲眼看到卓越Z4230后，这种观点被彻底改变了，首先从整体的色调来看，它采用的是极具青春气息的天蓝色，这对于喜欢追求时尚的年轻人来说，无疑具有着非常大的吸引力。其次，它选用了目前非常流行的液晶显示器作为自己的“门面”，使它的整体品质上升了一个档次。最后，外观别具一格的2.1音箱、功能多样化的多媒体键盘以及手感舒适的滚轮鼠标将卓越Z4230构成了一个外观非常漂亮的电脑“模特”。

在硬件选用方面，卓越Z4230采用了Intel P4 1.4G的CPU，微星的850主板，Kingston的128M RAMBUS内存，帷讯的KYRO显示卡、以及希捷的U6 60G硬盘，由于这每一款配件都出自知名的大厂商，所以它在整体的兼容性和稳定性方面都表现得相当不错。当然，在注重稳定性的同时，优秀的应用性能同样是广大用户所追求的，从实际的测试结果来看，卓越Z4230在办公性能上的表现比较不错，大多数软件都可以快速高效的执行。但在游戏中的表现则一般，这主要是由于它所采用的KYRO显卡和U6硬盘的性能相对较低，形成了系统的瓶颈，因此成绩受到了一定程度的影响。


很有特点的音箱

扩展性能将直接影响到日后的升级，所以这一点同样值得我们关注。从机箱外部来看，卓越Z4230只在光驱下方预留了一个五寸盘的位置，扩展性能非常有限。而在机箱内部，我们可以清楚的看到主板所提供的五个PCI槽中有四个是空闲的（MODEM占去一个），这为用户日后添加各类插卡设备提供了非常好的扩展空间。

众所周知，Intel P4的发热量非常惊人，没有质量过硬的散热设备和良好的通风环境极可能导致系统的不稳定，卓越Z4230在这方面显然予以了高度的重视，机箱内部的各种连线被整理的井井有条，而且它还采用了超大的散热器，使CPU散发的热量得到了快速的转移，同时机箱电源的下方还加装了一个风扇，增强了机箱内部的空气流动性，使整体散热的效果非常不错。

随机附件中，我们发现所有的物品都非常的实用，这其中包括一本方正电脑用户手册，一本方正电脑软件使用手册和一本Windows Me快速入门，这三本手册都印刷得非常精美，且内容详实，通俗易懂，对于初级的用户尤为实用。另外，为了防止用户因为系统的崩溃而束手无策，卓越Z4230还提供了一张安全恢复系统盘（1.44M软盘）和一张Windows Me恢复光盘，体现出了对用户认真负责的态度。

对于采用了P4 CPU、液晶显示器以及DVD驱动器的卓越Z4230来说，9999元应该算是一个比较合理的价格，而且方正所提供的售后服务也无需广大用户担心。

海尔发烧2000

公司：海尔电脑有限公司
售价：13999元人民币
电话：800-810-9999
网址：www.haier.com



如果仅就产品的外观来看，海尔的发烧2000在这几款送测的品牌机中无疑是最为吸引人的，这不光体现在它那银灰和深蓝相间的华丽色调上，更因为它有着一个超“酷”的设备——液晶控制系统。也许有人会说，在液晶“泛滥”的今天，这样的设计已无多大新意，没错，这种观点我们并不否定，但我们要说的是，发烧2000的“酷”并不仅在于它的液晶控制系统，而且还包括了它所提供的强大功能。对于一个熟悉音响设备的用户来说，电脑在播放各种音乐时所提供的音场效果是不值一提的，这并不是因为电脑的声卡的功能太过单薄，而是因为缺少了一套高品质的音场控制系统。发烧2000液晶控制系统的最大特点，就是提供了对各类音场效果的支持，当然，要想听到震撼的音乐效果，仅具备这一点显然还不够，一套优秀的发音设备同样是必不可少的，为了能发挥出最佳的音响效果，发烧2000配备了一块支持6声道的声卡（FM801）和一套木制的5.1音箱，从整体的播放

评测组织方法

我们此次测试原定计划是"万元级多媒体家用电脑"，联想、方正、实达、海尔、华硕、TCL（排名不分先后）共计六家厂商接受了我们的评测邀请，并在规定时间内将测试样品送到。尽管如此，产品配置及报价的差异却很明显，不少厂商误以为我们的评估对象是他们最"快"的型号，于是几乎把尚未面市的工程样品也送来，这无疑增加了我们的测试难度。如果你有机会在购买前剥开这些"超级品牌电脑"的外皮，那么你会发现几乎所有参加评测的品牌电脑都用了差不多相同的"主料"：我们看到五款送测的OEM电脑均采用了Intel Pentium 4处理器（华硕送测的套装电脑配置为1GHz的Pentium Ⅲ处理器）以及MSI（微星）的i850芯片组P4主板。由于参加测试品牌电脑的核心配置产品差异甚微，因此部分参测厂商欲搬出配置最高档的整机系统，想从产品规格上击败对手。

其他配件的差异也不是很明显（所谓的"高速AGP显卡、大容量硬盘"等等）。值得一提的是，方正送测的卓越Z 4230配备了性能表现基本令人满意的KYRO 64MB显卡，实达送测的时代风度8000H配备了性能超群（在所有送测产品中）的GeForce2 GTS 32MB显示卡以及Maxtor（迈拓）金钻六代7200转、2M缓存40G硬盘，我们认为这也许能算是消费者真正想要的高速配置了。

本次测试的评分分为4大部分，分别为性能、外观、配置和售后服务，总分为100。其中性能测试项占总分的36%，外观测试项占总分的20%，配置测试项占总分的20%，售后服务测试项占总分的24%。

性能

评测一台电脑最重要的自然是测试它的性能，性能的好坏将直接影响用户的工作效率。一台性能出色的电脑除了配置合理之外，运行稳定性、软件兼容性以及实际应用性能也非常重要。特别是针对家庭电脑用户来说，游戏与娱乐方面的需要均大于其它应用软件。所以，我们的性能测试包括SYSmark2001、QuakeⅢ、MDKⅡ、3DMark2000和随机稳定性测试几项。考虑到一般的家庭电脑用户更注重3D性能，我们给这部分分配了18分，在这部分里QuakeⅢ、MDKⅡ反映了系统实际的游戏性能，而3DMark2000是一个基准的测试工具，我们给它们各分配了9分、5分和4分；而偏重整机性能以及网络、办公能力的SYSmark2001占14分；系统的稳定性测试占4分。评分的时候取最高分为该项的满分，然后其他结果和最高分取比值然后乘于该项满分分值。有两个测试结果的项目，比如QuakeⅢ，32Bit测试结果占其总分的60%，16Bit测试结果占40%，其余算法和单项测试项目相同，SYSmark2001取Racing作为最后的评分标准。稳定性测试的评分原则：1、在正常的测试或者安装情况下有偶发死机情况的，扣0.5，有规律性死机情况的扣1.5分；2、在稳定性测试里，同时打开Winzip8.0、超级解霸2000+、金山毒霸和Norton套件2001的前提之下打开IE到系统资源降低到10%左右的时候切换程序，发现没有响应的情况扣0.5，Norton查病毒无法完成扣0.5，Winzip压缩无法完成扣0.5，无法正常关闭所有程序扣0.5，发生死机和蓝屏扣1分，以0分为底线。

外观

现在的家庭往往都装修考究，一台外观设计优秀的电脑可以使家庭环境锦上添花。同时，对于接触电脑不多的普通家庭用户来说，从开箱、安装到开机操作，每一个环节都不那么简单。所以，一台家用电脑的易用性也非常重要。在这项测试中我们主要考察机器的外型以及易用情况，例如外观设计是否夸张、是否实用；易用性与易操作性方面主要考察是否有详细的连接示意图，随机状态下配置的软、硬件易用性和完整性。在这项测试中，外观以及易用性测试20分，

分值各占一半，这部分为主观测试，由具体测试的工程师打分，并与参加测试的工程师一起协商得到最后的分数。

配置

品牌电脑在配置方面的弱点常常令我们啼笑皆非，也因此出现了P4+TNT2之类小马配大车的配置，这样配置的电脑在使用中极易出现瓶颈现象。我们这项配置测试主要考察的就是这个方面。测试包括6个部分，标准是：1、硬件配置的合理性5分，P4电脑配MX级别及其以下的显卡扣1分、配5400转硬盘扣1分，配软声卡扣0.5分，PⅢ配TNT2级别及其以下的显卡扣1分、配5400转硬盘扣1分，配软声卡扣0.5分，还有其他不合理情况酌情扣分；2、驱动盘恢复盘和系统安装盘的完善情况5分，驱动盘不完善扣2分、没有系统恢复盘扣1分、没有随机操作系统盘扣0.5分；3、附送软硬件价值及实用性3分，没有附送和所搭配硬件有密切联系的软件扣1分、所送软件实际应用价值不大扣0.5分；4、说明书的编制水平及实用性3分，说明书制作过于简单扣1分、在关键的地方没有给用户说明清楚的，扣1分，说明书除了对用户了解本台机器之外几乎没有参考价值的，扣0.5分；5、机箱的制作工艺及布线2分，布线不清楚，电线没有扎捆好的扣1分，机箱制作粗糙，有漏电、划手情况的扣1分；6、其他2分，包括测试机器在一些方面的独到设计。

售后服务

售后服务测试包括8个问题，每个问题3分，我们以品牌电脑用户身份对厂商进行了电话调查，从不同角度和程度向厂商售后服务工程师提出有关型号电脑使用中所遇到的问题，比较对方回答问题的态度和提供的答案的正确性以及该服务电话使用的难易性，并分为几个层次给予评分。电话调查分了几个时间段进行，包括清早和晚上。

评分的标准是：1、回答不着边际、态度恶劣、回答错误或者电话一直占线得一分；2、回答不完全正确、态度较好或者态度一般、回答正确的，得2分；3、态度友好，回答正确得3分；4、实际情况和标准稍有出入可以酌情给中间分。

由于品牌电脑的测试具有特殊性，我们采用的测试方法也和一般的系统稍有不同，我们的测试分两大部分，第一部分测试系统在默认的出厂状态下的性能和稳定性，第二部分测试系统这一套配置具备的实际性能。

测试步骤

在第一部分测试里，为了避免AC'97音效系统对系统整体性能的影响，我们屏蔽了所有送测机器的AC'97声卡，然后安装QuakeⅢ、MDK2、3Dmark2000，安装路径取C盘之后的第一个分区（个别机器在默认状态下硬盘只有一个分区的使用唯一分区），桌面设置为：1024×768×16Bit，刷新率设为85Hz，然后整理C盘，重新启动开始测试。QuakeⅢ取Demo001在640×480×16Bit,1024×768×32Bit环境下的测试结果，MDKⅡ取640×480×16Bit,1024×768×16Bit下的测试结果，3DMark2000取1024×768×16Bit,1024×768×32Bit下的测试结果。这部分测试完毕之后，在系统里安装Winzip8.1、超级解霸2000+、金山毒霸和Norton套件2001，然后同时打开上述程序和资源监视器，不断打开IE，直到系统资源降低到10%左右。交替地在程序中间切换，观察系统是否有程序不响应和运行不稳定的情况。最后用Norton AntiVirus2001检查病毒，用Winzip压缩一个300M以上的大文件，完成之后退出，看是否可以正常关闭所有运行程序。

进行第二部分测试之前我们先将作为系统主盘的C：盘划分为4G，然后安装英文正式版的Windows98 SE 2222A，然后安装nVIDIA的12.10公版显示驱动（通过微软WDM认证），Intel主板驱动（版本V2.90.006），ATA100磁盘驱动（版本V3.01.2001），然后安装Sysmark2001和Service Pack 2。接着进行系统优化，首先在“文件系统”中将测试系统设置为“网络服务器”，取消操作系统启动时搜索软驱，启动所有可移动型磁盘驱动器上的后写高速缓存。然后将桌面设置为：1024×768×16Bit@85Hz，其他设置取默认值，最后删除C盘下所有临时文件夹，关闭所有的后台程序，整理C盘。运行Sysmark2001的Offical Run，系统自动重新启动并开始测试。我们取3个测试结果，它们是：Sysmark2001 Rating、Internet Content Creation和Office Productivity。

效果来看，我们很难分辨出它与专业音响的播放效果有多大区别，体现了良好的播放品质。在液晶显示器大行其道的今天，发烧2000并没有追风跟潮，而是采用了一款17英寸的纯平显示器作为了它的“面子”，但从实际的显示效果来看，它的表现比较一般，和采用各种珑管的高档显示器有较大的差距，不过，在1024×768的分辨率下85Hz的刷新率也应该可以满足大多数用户的需求了。对于一个爱好游戏的计算机用户来说，显示卡性能的高低是致关重要的，它将直接影响到游戏能否顺利流畅的运行，发烧2000采用的是一款基于nVIDIA GeForce2 MX200芯片的显示卡，并配备了32M的显存，加上1.4G的CPU和总线速度高达400MHz的RAMBUS内存（128M）使得它在普通的游戏模式下，有着非常出色的显示效果和流畅度。但由于MX200的显存总线带宽比较低（64bits），使得它在高分辨率、高色深模式下的表现不是很理想。在发烧2000身上，我们还看到了一个发展的趋势，那就是1394设备的流行，尽管目前我们能见到的1394设备还很少，但发烧2000配备的1394控制卡似乎还是在告戒我们——该是我登场的时候了。随着价格的一再下跌，目前一台DVD的售价已和普通的CD-ROM相差无几，所以DVD很自然的成为了各款品牌机的标配，发烧2000采用的是NEC的12倍速DVD，这款DVD有着良好的读盘稳定性，但对CD-R和CD-RW的兼容性不是非常的好，是有待改进的一个环节。在附赠的软件方面，海尔共赠送了应用于不同方面的十余张光盘，表现得非常大方。

华硕 精钻D700－PV

出品公司：华硕电脑公司
售价：[illegible]
电话：(010)65542784-4
800-810-3802
网址：[illegible]



华硕公司送测的这台精钻D700-PV采用了Pentium Ⅲ 1GHz CPU，128M的ASUS PC133内存，ASUS V3800M显卡，配合华硕自己的CUV4X-C（VIA 694X芯片组）主板，在兼容性和稳定性方面相当出色。精钻D700-PV的外观设计一般，乳白色的机箱和显示器配上红褐色的点缀，显得较为传统，但银白色的ASUS标志很有金属质感。带掌托的多媒体键盘手感不错，掌托上的弧形凹陷设计很合理，有点人体工程学的味道。D700-PV的机箱内空间宽敞，有利于整机的散热，但内部的排线未用束线夹固定，显得比较乱。机箱里预留了3寸和5寸的托架，主板上的5根PCI插槽全部空闲，扩展能力很强；不过机箱开启很不方便，用户在拆装机箱内部设备时会比较麻烦。另外，前面板没有提供USB和音频接口，这似乎不大符合潮流。

作为一台定位于中高档的家用电脑，这台精钻D700-PV的整机配置不是很合理，TNT2 M64 32M的显卡、VIA 686A的主板南桥与5400转的Seagate U5硬盘造成了比较明显的系统瓶颈，这在后面的测试中表现的比较明显。不过，8速的DVD光驱与高带宽的17寸纯平“钻石珑”彩显是这台电脑中的亮点。这台华硕17寸纯平显示器采用了三菱的“钻石珑”显像管，带宽高达202.5MHz，最高分辨率可达1920×1440；显示器外观工艺精致，从散热孔中可以明显看到里面的金属屏蔽罩。显示器的OSD调节采用中文菜单，使用起来十分方便，屏幕聚焦良好，文字清晰，在水波纹和呼吸效应测试时表现优秀。8×的DVD虽然已经不是市场主流，但读取CDROM时也可以达到40×，用来播放DVD电影更是绰绰有余，所以这种配置还是比较实用的。不过它使用的板载AC97声卡，搭配一对塑料小音箱，效果实在很一般。



显示器内的金属屏蔽罩

在随机附件方面，华硕公司做得比较出色，用户手册内容十分详细，图文并茂，深入浅出，通俗易懂，对于初级用户来说相当实用。附带光盘包内容非常丰富，包含了两张游戏光盘、金山词霸2000、WPS2000完全版、居家理财小财神、PC-cillin2000杀毒、华硕DVD播放器（WINDVD）、

我行我速3.0等软件。每个软件都带有很详细的说明书，特别是WPS2000，厚厚的用户手册内容详实，插图丰富，完全可以当作WPS教材来用，这台精钻D700-PV的软件附加值还是比较高的。随机带有WindowsMe的系统恢复光盘，可以很方便的将系统恢复到出厂状态。

尽管只是采用了PⅢ 1G的CPU，但这台电脑在稳定性测试中的表现相当不错，在打开几乎所有预装软件，系统资源已低于3%，电脑已经慢如蜗牛的情况下，仍能够成功的完成病毒扫描和文件压缩任务，系统十分稳定，未出现蓝屏现象，其稳定性值得信赖。其随机附送的软件也十分丰富，能够满足日常办公和娱乐的需要。采用了“钻石珑”管的17寸纯平显示器图像细腻，色彩逼真，配合8×的DVD光驱，用来欣赏高质量的DVD影片是再好不过了。如果购买电脑的目的主要是为了文字处理、上网，玩玩一般的游戏或者播放0DVD，那么这台售价8388元的精钻D700-PV还是很不错的选择。

联想1+1 天禧Ⅱ9110

公司：联想电脑公司
售价：18988元人民币
电话：800-810-8888
网址：www.legend.com/service



联想天禧Ⅱ9110主要面向高端的家庭多媒体用户，是我们这次测试中最“豪华”的机型，CPU主频达到了1.7G，这使得它在最体现整机性能的Sysmark2001测试中得到了最高分，同时它的扩展功能也很丰富，配备了DVD、CD-RW、手写板和电视卡，非常适合那些追求极速又希望使用计算机来完成更多工作的用户。不过稍微遗憾的地方是它的主频虽然很高，但是整个机器在运行的时候不是那么稳定，尤其在长时间工作的情况下。

打开天禧Ⅱ9110的包装箱，最先出现在视野里的是一张很清晰的安装图，初级用户按照它来安装不会有任何难度，不过它的实际显示器和安装图上的不一样。天禧Ⅱ9110外观呈银褐色，机箱有很明显的凹凸感和流线，相当时尚和大气。内部的布线很清楚，电源线和数据线都预先用线扎好。这款机器的主频是所有送测产品中最高的，但是也由此在测试中也出现了不稳定的情况，此外整体的配置也显得不够均衡，P4 1.7GHz的CPU只搭配了GeForce2 MX200的显卡和5400转的希捷U6硬盘，这使得联想天禧Ⅱ9110在偏重于显卡性能的测试上没有发挥出CPU的优势，在体现整机性能的Sysmark2001测试里才略微展现锋芒，但是总的来说，这样的得分还不是非常让我们满意。这款机器的功能相当全面，随机配置了DVD、CD-RW、Modem、手写板以及电视卡，对于普通的家庭用户来说，他们需要的功能基本都可以实现了。这款机器没有前置USB，却将它集成到了键盘上，这样加上机箱后面的4个，一共有6个USB接口，这样设计的和它配置的键盘、鼠标都采用USB接口不无关系，同时键盘上的USB接口也方便用户使用手写板。比较独特的地方是它的电源和重启按钮做到了面板的最上边，刚开始使用的时候真有点不习惯，还有它在机箱后面单独设定了一个BIOS防写开关，当开关处于“OFF”状态时，BIOS为不可写。



联想的手写板



面板上的电源开关

这款机器的预装软件比较少，只安装了必须的驱动和软件，以及联想自己开发的幸福之家和在线客户端，适合那些比较喜欢自己布置系统的用户，值得一提的地方是它预装的软件版本较旧，PowerDVD版本是2.00，而瑞星的杀毒软件更新日期是去年11月份。不过它随机附带的软件和驱动还是相当丰富的，它附带了操作系统恢复盘，在硬盘上也划分了专门的空间用来恢复系统。说明书围绕这款机器来进行，介绍非常详尽，但是对用户



BIOS防写开关

测试用软件的说明

SYSmark2001 SP2

SYSmark系列是BAPCO实验室出品的测试软件，它们偏向于测试计算机在平常使用环境下的实际能力，它们在软件里集成了大量的应用软件，通过模拟高强度的真实环境应用来测试系统，非常的全面和权威。最新版的SYSmark2001包含两大项目，14个个大型的应用软件，最后的测试结果是两大项目的平均数。我们来看看两大测试项目极其内容：1、Internet Content Creation（Internet内容制造力），顾名思义，这部分是测试系统在网络应用方面的创造能力，它包含Macromedia Dreamweaver 4（网页编辑）、Adobe Photoshop 6.0（图像处理）、Adobe Premiere 6.0 Video（影象编辑）、Microsoft Windows Media Encoder 7（影音编码）、Macromedia Flash 5（网页辅助）。2、Office Productivity（办公生产力），这部分测试系统在办公环境下的生产能力，它包括Microsoft Word 2000（文本编辑）、Microsoft Excel 2000（图表处理）、Microsoft PowerPoint 2000（电子演示文档）、Microsoft Access 2000（数据库处理）、Microsoft Outlook 2000（邮件处理）、Dragon NaturallySpeaking? Preferred v.5（语音识别）、Netscape Communicator? 6.0（网页浏览）、Winzip 8.0（文件压缩）、McAfee Virusscan 5.13（病毒防治）。

MDK II V.4000.3

MDK II俗称孤胆枪手2，由Interplay公司发行，它的前身是一个非常另类的第三人称动作冒险游戏“MDK（孤胆枪手）”，曾经在1997年横扫欧美游戏排行榜，它拥有古怪的造型、幽默搞笑的语言、构思巧妙的谜题，所有的一切都是那么奇特。



当时的MDK制作公司是Shiny Entertainment，也就是即将面世的大作Messiah的制作者，可是发行公司Interplay却把“MDK”的续集开发工作转给了旗下另一个制作小组Bioware（《博德之门》的制作者）。MDK II使用Bioware小组自行开发的多平台Omen引擎，这是一个全新的引擎，比其他的3D游戏引擎具有更多的优点。栩栩如生游戏环境由任意多边形构成，与普通的基于BSP的引擎截然不同。粒子系统带来绚丽夺目的3D效果，游戏人物全部用3D模型构造，由一个特殊的动画系统完成。我们使用MDK II来测试它在一个经典战斗场景里的得分，并通过改变不同的设置来检验系统的3D处理能力。

QuakeIII V1.17

QuakeIII俗称雷神之锤竞技场，是ID Software公司制作的大型3D游戏，一问世便风靡全世界，拥有无数狂热的玩家，掀起了一轮又一轮的硬件升级热潮，影响力已经远远超越了普通的游戏，成为一种社会现象。对于计算机用户而言，QuakeIII又是一个权威的测试软件，在评估系统的3D性能时不可或缺，一个系统的OpenGL性能如何成了评价一款机器3D性能的重要标准，当然QuakeIII对处理器的性能要求也是比较严苛的。QuakeIII的精神是赢得每一次战斗，击败强大的对手，只有那些粉碎最多敌人的勇士才会被誉为英雄。QuakeIII和它的前任相比拥有全新的3D引擎、极富创造性的关卡、造型性格各异擅长不同武器的bot、出色的武器设计和音效以及稳定的网络支持。作为一款测试软件，QuakeIII提供了Demo001和Demo002两个战斗片段来测试在不同场景和贴图环境下系统的3D性能，我们使用Demo001来测试在两个不同的设置环境下的得分。



3DMark 2000 Pro Verson1.1 Build 340

3DMark 2000出自MadOnion（疯狂洋葱）工作室，MadOnion在每年的第一季度都会发布3DMark系列显卡测试软件。3DMark基于D3D API，注重显卡的画质与特效支持程序的测试，其测试结果已经成为评估系统3D性能的一个重要标准。3DMark 2000基于DirectX 7应用，一共有8个测试项目：1.直升飞机演示测试，这是一个游戏演示，着重测试显卡的三角形与顶点像素的生成能力，并夹有部分烟雾测试。2.探险游戏测试，在测试场景中使用了Skinned和Distance LOD特效，其中前者让人体或者动作的关节看起来更加平滑而后者则能根据场景的远近角度自动调整纹理细节。3.CPU速度测试，测试在固定640×480画面下CPU的性能，同时测试的画面帧数固定。4.材质填充测试，进行两次测试，第一次为单材质填充而后一次为多材质（支持单通道4材质）。5.多边形及光源生成测试，针对显卡的T&L单元测试显卡的多边形生成能力和光源生成能力。6.纹理渲染测试，一共进行4种8MB/16MB/32MB/64MB的显存渲染测试。7.凹凸映射贴图测试，也支持环境凹凸贴图。8.图象质量测试，将显卡生成的画面与标准的参考画面进行对比。我们之所以没有选择3DMark 2001来进行测试是考虑到3DMark 2001对显卡的要求过于苛刻，对于品牌机的显卡来说还是3DMark 2000测试更加权威和公正一点。



附加测试说明

在软件测试中，我们安装了Norton SystemWorks2001、Winzip8.0、ACDSee3.0、金山毒霸2001、超级解霸2001等常用软件，并且进行了试运行，以检验系统的软件兼容性。这些软件基本上覆盖了我们日常应用的各个方面，应该是比较有代表性的：

Norton SystemWorks2001是一套Symantec公司出品的一套著名工具软件集，功能极其强大，包括Norton Utility（工具箱）、Norton Antivirus（病毒防护）、Norton Cleansweep（软件卸载）、Norton Ghost（硬盘克隆）等组件，是一个名副其实的“万能工具包”；它能够大大提升Windows系统的运行效率和内部性能，增强系统稳定性。

WinZip8.0是Nico Mak Computing公司开发的，适合于Windows环境下的一种通用压缩管理软件，它操作简便、压缩运行速度快，界面友好，功能强大，能与IE实现无缝连接，可以大大方便Internet用户，是目前最流行的文件压缩和解压缩工具。WinZip对系统的稳定性比较敏感（尤其是CPU的稳定程度），如果系统工作不稳定，WinZip的压缩和解压操作就非常容易出错，所以它的一个特殊功能就是可以检测系统的是否稳定。

ACDSee是我们非常熟悉的看图软件，是由ACD System公司出品的，它支持BMP、GIF、JPG、TGA、TIF、PSD等大部分常见图形文件格式，图片打开速度极快。3.0以后的版本中程序的功能得到了极大程度的增强，成为一个集图形浏览、多媒体播放、图片管理、简单图片处理等多种功能于一身的多媒体工具。

金山毒霸2001是金山公司最新出品的杀毒软件，采用独创的双杀毒引擎设计，内置金山自主研发的杀毒引擎和俄罗斯著名杀毒软件Dr.Web的杀毒引擎，融合了嵌入式查杀、邮件病毒防毒、虚拟机等查毒技术，界面友好，使用简单，并且支持断点续传的智能升级程序。

超级解霸2001是由豪杰公司推出多媒体播放与制作软件，它支持RM、MPEG4、DVD、AVI、VCD、CD、WAV、MP3、AC3、MIDI等上百种影音格式，独创DirectCDROM“防读死”技术，轻易对付各种“烂盘”，是目前国内最受欢迎的软解压软件。新的版本支持AVI、MPEG和GIF互转，MPEG合并，MPEG4文件制作、压缩；CD抓轨转成MP3，各种音频格式压缩成MP3和WAV等多种功能。

在高负荷的稳定性测试中，我们打开了电脑中安装的大部分软件，包括系统预装的软件和上面提到的几种工具软件，不停地来回切换窗口，同时开启Norton Antivirus进行全盘病毒扫描，使用winzip进行文件压缩（采用最大压缩率，压缩对象为容量为1.2G的Sysmark2001文件夹）。在测试中我们将记录下此时的系统资源状况，一般来说此时已经低于10%。如果在这种“极限”环境下，系统仍然能够保持稳定，在完成病毒扫描和文件压缩后能够正常关闭所有应用程序，并且成功执行关机操作，那么被测电脑的稳定性应当是值得信赖的。

了解其他机器和计算机原理并没有太大的帮助。我们从联想公司处了解到，这款机器的上市时间是2001年9月份，到时候联想会调整其市场策略的。

测试之余我们将这款机器和这次测试的“标准PC”：TCL锐翔8650进行了比较。这两台机器的差价是8990元，它们之间的差异主要在天禧9110配备1.7GCPU 、DVD、CD-RW、15英寸液晶显示器、手写板、80G硬盘和电视卡，而锐翔8650相应的配置是1.4GCPU 、CD-ROM、普通CRT17英寸纯平显示器和40G的硬盘，我们使用目前市场上这些配件的参考价格粗略地计算得出，它们之间的差价应该是6000到7000元人民币之间。当然这样的计算我们忽略了一些应该考虑的因素，但是结果是有一定的参考价值的，不过品牌电脑本身就不是DIY组合，涉及到品牌和厂商的市场定位和规划等等方面，所以价格的影响因素比较复杂。

★实达时代风度8000H

公司：实达电脑集团有限公司
售价：9998元人民币
电话：800-810-0586
网址：www.start.com.cn/service



实达送测的这台时代风度8000H是一款高档的家用多媒体计算机。它采用了主频为1.4GHz的Pentium 4处理器，128M Rambus内存，7200转的金钻六代60G硬盘，15寸的液晶显示器，而且还搭配了性能强大的GeForce2 GTS图形加速卡。这样的组合使时代风度8000H成为了本次评测中配置最高的家用电脑之一，其综合性能非常出色。

从外观上看，这款时代风度8000H的机箱经过了精心设计，银灰色的外壳充满了金属光泽，非常漂亮，整体色调搭配很协调。机箱面板从上到下分别为数码音控台、CD-ROM和软驱，在机箱面板的最下面有一个翻盖的小门，里面有两个前置的USB接口，使用起来非常方便。带LED屏的数码音控台很有特色，是整台电脑外观设计的点睛之笔，音控台上有耳机输出、麦克风输入与音量调节旋纽，在播放音乐的时候可以选择不同的DSP效果，此时LED屏将即时显示音乐频谱和当前的DSP音效，闪烁的LED屏与低音炮音量旋钮上发出的一圈蓝光相互映衬，很有几分家庭影院的味道。实达的机箱是全高式的，内部空间宽敞，布线清楚，电源线和数据线都预先用束线夹扎好。机箱内留有空余的三寸和五寸托架，不过由于前面板的缘故，无法再安装额外的五寸驱动器，主板上5PCI槽中有4个处于空闲状态，扩展性能还不错。

时代风度8000H配备的15寸液晶显示器采用单键飞梭的调节方式，并可以通过“Auto”键进行自动调整，非常方便，基本上不需要手动对屏幕进行几何调整。这台显示器在文字显示方面相当不错，字体清晰锐利，当然这也是液晶显示屏的优势所在。整体感觉它的色彩不是特别鲜艳，出厂状态下色彩稍偏红；屏幕的延迟时间有点长（40ms），不过运行测试软件和游戏的时候不大容易察觉到，只是浏览网页拖动滚动条时有较为明显的拖尾。这台电脑采用的是850主板自带的AC97声卡，这与其他高档硬件相比有些单薄，搭配一套2.1 的音箱组合，效果一般。随机配置的多媒体键盘手感不错，上面的功能键较多，包括常见的一键上网、音量调节、光驱控制等等，使用起来还是比较方便的。

实达时代风度8000H在稳定性测试里表现较好，在常规测试中非常稳定，很顺利的完成了3Dmark2000、Sysmark2001等测试项目。高负荷测试测试中，它成功地完成了ZIP包压缩和病毒扫描，但在逐个关闭已打开的应用程序时，系统在硬盘狂响一阵之后出现蓝屏，并且彻底崩溃。不过这应当是Win98系统的问题，因为一般来说系统资源在20%以下的时候，Windows98就比较容易出错了。测试时系统资源不到4%，有时甚至接近0%，



能够完成压缩和扫描任务已属不易。

这台电脑的随机附件比较齐全，除了Windows98 SE OEM版光盘和用户使用手册、液晶显示器说明书、各种随机软件使用手册、产品保修单等服务性文档外，它还提供了一张综合的随机软件光盘，其中包括了家庭在线软件、东方影都实达专用版、QQ软件实达版、证券之星行情分析软件、天亿电子证券分析系统软件、3721中文网址软件、超星图书浏览器、网络蚂蚁、ACDsee、WinZip等正版或共享软件。此外还附有主板、显卡和Modem的驱动盘。值得一提的是，实达服务手册中所说的“网上免费无限时培训”的站点，只是一个链接了一大堆html文件和Word文档的普通



Web页面，连基本的交互式界面都没有。页面中收集了许多文本的电脑教程做成链接，让用户自己挑选着看，真可谓是一劳永逸，难怪可以做到“免费无限时”。我们认为，将这些内容直接放入随机光盘更为合适，至少可以为用户省下一部分上网费用。不过，实达与其合作伙伴“天天向上网校”、“洪恩在线网站”联合推出的在线教育服务（随机赠送免费学习时间）对于家庭用户来说还是比较实用的。

我们认为，实达的这台时代风度8000H整机配置比较合理，没有明显的性能瓶颈，标配的Geforce2 GTS显卡在本次测试的品牌机中是一大亮点，使这台电脑在与显卡3D性能有关的测试中遥遥领先。时代风度8000H的BIOS出厂设置较为合理、各种驱动安装完整，版本都比较新，能够很好的发挥硬件的性能，在稳定性测试中表现良好。它随机附带软件比较丰富，使用手册内容详尽、图文并茂，对于初级用户来说很有帮助。这台电脑9998元的售价相当有竞争力，如果把随机软件和售后服务的因素考虑进去，其性价比甚至超过了兼容机；稍微遗憾的地方是它未能配置DVD光驱，但这并不影响其成为本次测试的编辑选择机型。

测试样品配置总览表

厂商	TCL	海尔	联想	实达	华硕	方正
产品型号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	时代风度8000H	[illegible]	[illegible]
市场零售价（元）	[illegible]	[illegible]	[illegible]	9998	[illegible]	[illegible]
处理器						
类型	Pentium4	Pentium4	Pentium4	Pentium4	PentiumIII	Pentium4
频率	1.5GHz	1.4GHz	1.7GHz	1.4GHz	[illegible]	[illegible]
内存						
厂商	三星	三星	NEC	三星	ASUS	Kingston
类型	PC800 RDRAM	PC800 RDRAM	PC800 RDRAM	PC800 RDRAM	PC133 SDRAMs	PC800 RDRAM
容量	128MB	128MB	128MB	128MB	128MB	128MB
主板						
厂商	MSI	MSI	MSI	MSI	ASUS	MSI
芯片组	Intel 850	Intel 850	Intel 850	Intel 850	VIA 694X	Intel 850
编号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CUV4X-C	[illegible]
硬盘						
厂商	Maxtor	Seagate	Seagate	Maxtor	Seagate	Seagate
型号	DiamondMax VL40 [illegible]	[illegible]	[illegible]	Maxtor DiamondMax Plus 60	[illegible]	[illegible]
容量	40GB	[illegible]	[illegible]	80GB	[illegible]	[illegible]
转速	5400rpm	5400rpm	5400rpm	7200rpm	5400rpm	5400rpm
显示卡						
显示芯片	GeForce2 MX	GeForce2 MX200	GeForce2 MX200	GeForce2 GTS	TNT2M64	KYRO
显存类型	SDRAM	SDRAM	SDRAM	DDRRAM	SDRAM	SDRAM
显存容量	32MB	32MB	32MB	32MB	32MB	64MB
显示器						
类型	CRT	CRT	LCD	LCD	CRT	LCD
尺寸（英寸）	17	17	15	15	17	15
多媒体部分						
声卡	AC'97	FM801	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97
音箱	2.1	5.1	2.1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
电视卡	[illegible]	[illegible]	[illegible]	n	[illegible]	[illegible]
光驱						
类型	CD-ROM	DVD-ROM	CD-RW+DVD-ROM	CD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
速率	[illegible]	12×	8×4×32×/12×	[illegible]	8×	[illegible]
网络部分						
Modem（接口）	PCI	PCI	PCI	PCI	AMR	PCI
速率	56K	56K	56K	56K	[illegible]	[illegible]
网卡	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
键盘/鼠标						
接口类型	PS/2 PS/2	PS/2 PS/2	USB/USB	PS/2 PS/2	PS/2 PS/2	PS/2 PS/2
快捷键	Y	Y	Y	[illegible]	[illegible]	[illegible]
其它						
前置USB接口	[illegible]	[illegible]	n	[illegible]	[illegible]	[illegible]
其他主要附件	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
预装操作系统	Windows ME	Windows ME	Windows ME	[illegible]	Windows ME	Windows ME
服务条款简述	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
服务电话	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
服务网址	www.tclinfo.com/sub/4xgsz/xgsz.html	http://www.haier.com/service/index.html	http://www.legend-com.cn/service/fuwuzc/fuwuzc.html	http://www.i-com.com.cn/club	http://www.asuslife.com/service/index.htm	http://www.founderpc.com

售后服务调查

我们以品牌电脑用户身份对厂商进行了电话调查，从不同角度和程度向厂商提出有关型号电脑使用中所遇到的问题，比较对方回答问题的态度和提供的答案以及该服务电话使用的难易性，分为几个层次给予评分。回答不着边际、态度恶劣、答案错误或者电话一直占线得1分；回答态度正确，答案不完全正确的得2分；态度友好，回答正确得3分。

电话调查分了几个时间段进行，包括清早和晚上。应该说，各厂商的服务电话比我们想像中的容易打通，接电话的服务人员态度也算得上亲切和蔼。但是有的厂商电脑值班电话内容分项过于详细，很难找到人工服务，对于缺乏耐心或者没有经验的用户真是个考验。常见问题的电话录音也是一个问题，实际上用户所遇到的问题大部分比较模糊，不能规范化，电话录音是很难清晰回答的。华硕热线电话8008105802接通后，电话响了很长时间会有声音说“请稍候”，然后又是长时间电话响铃后的“请稍候”，如此重复。联想和方正在晚上9点多仍然有人接听。

有的厂商的800电话并非技术维修部门的电话，服务人员所提供的技术维修部门电话一般可以打通，并且有专人接听解答。海尔的跟踪体系表现出色，800将提问者的电话转给技术服务部门后，技术服务部门在其预订时间内打电话和提问者联系，随后800电话询问技服部门是否打过电话解决了问题。

但是从问题的答案上来看，各厂商服务人员的业务水准还需要进一步提高。其答案似是而非或者有错误的地方比较多。这对于没有评判能力的用户来说，这种答案缺乏指导性甚至可能造成误解。最后的综合结果，海尔得分要明显高于其它厂商，虽然不愧其“优质服务”的声誉，但远未到尽善尽美的境地。其它厂商中，联想工程师的表现尚可圈点，当被询问尚未成为联想的注册用户后仍能详细解答。总体来说，用户打咨询电话能否得到满意答复，碰运气的成分居多。这不能不提醒厂商注意，千万不要让热线电话成为摆设，用户是不会轻易接受“多打几次就通了”或者其它看似合理的解释的。

售后服务调查表

编号	问题	TCL	海尔	联想	实达	华硕	方正
1	请问我购买的电脑“XXX”所配置的32MB或64MB高速AGP显卡到底什么型号?	无人接听	GeForce mx	TNT	占线	无人接听	TNT2
2	我想在电脑里加一条内存及一台刻录机，如何安装？有何注意事项吗?	只交代了内存升级方法	可上门安装，详细叙述安装过程	告知如何挑选，如何安装，要求注意插槽位置，指明插槽颜色和数目，详细描述刻录机的3种插口类型	交待不清，未谈注意事项	回答不清晰，但提醒内存条不可插反；刻录机未提驱动问题，设主从跳线未交待清楚	详细告知内存插槽位置，安装方法，提醒不能插反；刻录机告诉如何设主从跳线，如何安装驱动
3	我的电脑怎么感觉屏幕总是在闪？或者我的液晶显示器屏幕有时有比较明显的水纹现象，这是怎么回事?	人工电话无人接听	占线	占线	需要消磁，旋磁铁旋钮，如果还不行就找维修服务中心	显示屏的刷新率没有刷新，选择显示属性>设置>高级适配器>刷新速度>刷新率85	人工电话无人接听
4	我在电脑里装了个“极品飞车”的游戏，为什么效果差，屏幕上尽是马赛克。	人工电话无人接听	软件问题，可能是盗版	与显卡的显存有关，系统要优化，或者是软件本身问题	人工电话无人接听	占线	游戏设置和机器冲突，详细讲解游戏的设置方法
5	我购买的电脑“XXX”用了没多久就经常出现死机、蓝屏的现象，开机后突然无法进入Windows	无法解决，转北京服务电话，该电话占线	关闭金山毒霸的自动监控，因Winme系统与其冲突；自带的东方快车有bug，需要去官方网站下载补丁；可提供补钉和病毒软盘，但需用户去服务中心自取	软件问题，东方快车和金山毒霸冲突，详细解释	显卡驱动或者系统问题，需要重装系统，有3种可能，首先要从软件下手，详细解释	可能是病毒，详细解释杀毒程序；或者用户按照说明书重装Win98	占线
6	我的电脑一定需要安装网络防火墙软件吗？我的电脑不能上网，怎么升级杀毒软件病毒库?	占线	不用安装防火墙，解释防火墙用途并说明安装条件和升级软件的来源	占线	不用安装，详细解释防火墙用途并说明安装方法，升级软件的来源	不用安装防火墙，找防毒软件公司	占线
7	我的电脑安装了Windows Me操作系统，可是第一次开机Windows Me就要我输入一个叫序列号的号码，在哪儿能找到这个号码?	手边没有Windows me光盘，不能提供序列号，可打其它服务热线咨询	告诉了序列号	拒绝提供序列号，告之只有随机携带才可以使用	坚决不提供序列号，强调这是盗版行为	认为提供序列号为侵犯版权行为，但出于对用户负责还是提供了号码	委婉谢绝提供序列号的要求，希望用户到微软询问此事
8	我购买的“XXX”电脑，买的时候经销商告诉我说有“一键上网”功能，可是我按了键盘上那个“上网键”，怎么上不了网？我开了oicq，可是上不去，浏览器里也没法访问网页，该怎么办?	占线	解说详细耐心	无人接听	无人接听	笼统解释	占线

名词解释

LCD

一、液晶显示器的原理

液晶，顾名思义，就是一种流动的结晶物。在化学原理上，它被定义为某种加热呈透明状液态、冷却呈结晶颗粒混浊固体状态的物质。液晶按照分子的结构可分为三种： 1.层列液晶 2.丝状液晶 3.脂状液晶 。我们日常使用的液晶显示器使用的是丝状液晶，因此它们也被称为LCD（Liquid Crystal Display）。目前常见的液晶显示器可被分为四种，分别为TN－LCD（TwistedNematic－LCD，扭曲向列LCD）、STN－LCD（SuperTN－LCD，超扭曲向列LCD）、DSTN－LCD（Double layer STN－LCD，双层超扭曲向列LCD）和TFT－LCD（Thin FilmTransistor－LCD，薄膜晶体管LCD）。其中，TFT－LCD最为流行。

二、选购液晶显示器的注意事项

1. 分辨率

LCD的分辨率只有一个真实的分辨率，这是厂商在出厂前就设置和规定好的，其余的可调分辨率都是通过模拟方式来实现的，因此，LCD只有在真实的分辨率下，才能呈现出最佳的显示效果。目前绝大部分15英寸LCD显示器的真实分辨率为1024×768，这正好可以满足大部分用户的需求。

2. 亮度

LCD的亮度由背光灯的亮度所决定，但与CRT显示器不同，LCD显示器的亮度对人体并无无辐射影响。一般来说，当亮度不低于200cd/平方米时，基本就可以满足大部分的环境需求了。

3. 对比度

对比度是显示器最大亮度与最小亮度的对比值，正常情况下，对比度在120: 1时就可以显示出生动、丰富的色彩，当对比度达到或超过300: 1时就可以支持各阶度的颜色了，目前LCD显示器的对比度一般都在200: 1到400: 1之间。

4. 可视角度

可视角度就是人眼能够观看到屏幕上显示画面的最大角度。由于背光管的光源经折射和反射后输出时已有一定的方向，超出这一范围观看会产生色彩失真现象，所以可视角度越大，越可以满足更多人观看的需要。通常情况下，垂直角度不应该小于100度，水平角度则不应该小于120度。

5. 响应时间

响应时间是LCD显示器的特定指标，它是指各像素点对输入信号反应的速度，即像素点由暗转亮或由亮转暗的速度。响应时间越小，像素反应就越快。而响应时间过长，在显示动态影像时，就会产生较严重的“拖尾”现象。按照人眼的反应时间来看，一台合格LCD显示器的响应时间不应该超过50毫秒，能达到或低于35毫秒时，为较为优秀的产品。

三、如何保养液晶显示器

1. 远离水源

我们都知道，一但我们手机的液晶屏进水，显示屏中的数字就会变得非常模糊。同样，LCD也是非常怕水的，所以我们应该尽量将它远离水源和潮湿的地方。

2. 不用长时间使用

LCD的像素是由许许多多的液晶体构筑的，连续长时间的使用，会使晶体老化或烧坏，所以我们应尽量控制它的连续使用时间，一般不要超过72小时。

3. 减少接触

我们知道，液晶屏是非常脆弱的，稍有不慎，就可能会造成它内部的晶体和电子元件的损坏，所以我们一定要尽量减少和它的接触，免去不必要的麻烦。

4. 不自行拆卸

LCD是一种高精度的设备，绝不是任何人都可以随便拆卸的，而且它内部有很高的电压，这个电压已远远超过了人体的抗电性，所以，请永远不要自行拆卸LCD。

DDR SDRAM

技术：在同步动态读写存储器SDRAM的基础上，采用DLL（Delay－Locked Loop，延时锁定环）技术提供数据选通信号对数据进行精确定位，在时钟脉冲的上升沿和下降沿都可传输数据，因此

命名为DDR SDRAM（Double Date Rate，上下行双数据率SDRAM）。传统的SDRAM也称为SDR SDRAM（Single Date Rate，单数据率SDRAM），仅在时钟脉冲的下降沿传输数据。

优点：

1.DDR 可以在不提高时钟频率的情况下，使数据传输率提高一倍，冲破了自80386以来的总线-内存系统瓶颈。

2. 售价便宜，DDR内存的价格比SDR贵一些，远较Rambus便宜。

3. 制作工艺相对简单，只需要在现有的SDR生产线上稍微改进即可，DDR SDRAM只是一个小的进化而非技术的革新，但却极大的降低了成本。技术不是DDR SDRAM占据市场的主要原因，最重要的原因是DDR SDRAM已经成为了一个高度统一的工业标准。

缺点：

需要新的高速时钟同步电路和符合JEDEC标准的存储器模块，所以主板和芯片组的成本较高。

Rambus (Direct Rambus DRAM)

技术：从1996年开始，Rambus公司就在Intel公司的支持下制定出新一代RDRAM标准，这就是DRDRAM。它与传统DRAM的区别在于引脚定义会随命令而变，同一组引脚线可以被定义成地址，也可以被定义成控制线。其引脚数仅为正常DRAM的三分之一。当需要扩展芯片容量时，只需要改变命令，不需要增加芯片引脚。

优点：

1. 支持400MHz外频，再利用上升沿和下降沿两次传输数据，可以使数据传输率达到800MHz，与DDR的原理相同。

2. 通过把单个内存芯片的数据输出通道从8位扩展成16位，增加了同一时间内数据传输的位数，无形中提高了带宽。

缺点：

1. 存取时间太长，53ns – 40ns（纳秒），在连续进行大容量的数据的存储和交换的时候没有优势。

2. 售价高昂，Rambus的售价远高于DDR和SDR，而在性能上的提高又没有达到预期，这使得Rambus在Intel的大力推广下依旧没有成为主流。

3. 制作技术过于复杂，专利掌握在三星等少数几个大厂手里，专利费用过于高昂，也使得价格居高不下。

奔腾4

奔腾4是目前Intel公司技术最先进、功能最强大的CPU。按照Intel的说法，奔腾4可以“给用户最强大的应用支持”，包括网络广播、网络视频流、图片处理、视频剪辑、语音、3D、游戏、多媒体、多任务环境等。

技术特征：

奔腾4采用的新构架名叫NetBurst，这个构架有以下几个特点：

·较快的系统总线；

·高级传输缓存；

·高级动态执行（包含执行追踪缓存、高级分支预测）；

·超长管道处理技术；

·快速执行引擎；

·高级浮点以及多媒体指令集(SSE2)等等

优点：

1. 超级流水线技术将流水线深度增加了一倍，达到20级，显著提高了处理器频率和性能。

2. 数据流单指令多数据扩展（SSE2）扩展了MMX和SSE技术，并且新增了144条指令。

3. 快速执行引擎使处理器的算术逻辑单元达到了双倍内核频率，从而实现了更高的执行吞吐量，并缩短了等待时间。奔腾4 的系统总线为100MHz，数据带宽也是64位的，但它的采用与AGP4×相同原理的“四倍速”技术使带宽达到了3200 MB/s，这样高的带宽使奔腾4与系统其他部分传输数据的速度比以往任何一个x86处理器都快出很多，也因此解决了PⅢ中的一个瓶颈。

5.Intel 专为奔腾4设计的850芯片组（也是目前市场上唯一支持奔腾4 的芯片组），使用两个Rambus通道和RDRAM。RDRAM可以提供与P4匹配的数据传输能力，这样，P4系统的处理器、内存以及系统之间就拥有了很高的数据传输速度，显著的提高了系统的整体性能。

缺点：

1. 奔腾4中则只有8kB的一级数据缓存，并且使用了“执行跟踪缓存”代替了PⅢ中的指令缓存。虽然较少的缓存量可以使整体读取延迟比Pentium Ⅲ的L1数据缓存（16k指令＋16k数据）要低一些，但还是影响了Pentium 4的性能。

2.RDRAM 本身比较昂贵，P4系统又要求使用两个甚至四个相同大小和指标的RDRAM模块，

也就是说RDRAM必须成对使用，一个、三个或混合使用都不行，这样就使整个系统的价格居高不下。

3. 奔腾4时钟频率很高，电压需求为1.7V，耗电量也比较大，将近55W。因此需要一款能提供10-12A的电源供应器，原来的电源供应器需要额外的接头才能供应这样的电流。同时，奔腾4的发热量也相当惊人，其散热器体积庞大，需要利用主板内右侧Socket423插槽周围的螺丝来固定，这样一来，就要有新款的机箱支持这种固定方式。这些因素都无形中提高了系统成本。

性能测试得分

产品型号	QuakeIII Demo001		3DMark2000		MDK II		Sysmark2001		
	Fastest	High	16Bit	32Bit	Fastest	High	Rating	Internet Content Creation	Office Productivity
TCL 锐翔8650	118.5	27.8	3043	1438	91.04	23.80	133	141	126
海尔发烧2000	107.8	23.8	2602	1362	79.23	21.84	127	134	120
联想1+1 天禧II9110	120.3	30.2	3381	1829	97.05	29.25	140	156	126
实达时代风度8000H	191.0	93.6	7158	5036	160.12	97.16	128	136	121
华硕精钻D700-PV	60.9	11.5	1730	890	78.7	890	107	107	107
方正卓越Z4230	120.7	50.4	4445	4082	86.20	86.12	124	134	114
（说明：Fastest代表640×480×16Bit，High代表1024×768×32Bit，3DMark2000的分辨率是1024×768，得分越高越好）									

测试得分总表

产品	性能									外观和易用性			配置							售后服务									
	1	2	3	4	5	6	7	8	合计	1	2	合计	1	2	3	4	5	6	合计	1	2	3	4	5	6	7	8	合计	最后得分
TCL	2.2	1.6	0.7	0.7	1.1	0.7	13.3	4.0	24.3	7	8	15	2.5	1.5	4	4.5	2	0	14.5	1	1.5	1	1	2	1	2	1	10.5	64.5
海尔	2.0	1.4	0.6	0.6	1.0	0.7	12.7	3.5	22.5	9.5	8	17.5	3	3.5	3	3	1	1.5	15	2	2.5	2.5	2.5	3	2	1	2	17.5	72.5
联想	2.3	1.7	0.8	0.9	1.2	0.9	14.0	2.0	23.8	9.5	8	17.5	2.5	4.5	2.5	3.5	2	2	17	1.5	2	1	1.5	2.5	1	3	1	13.5	71.8
实达	3.6	5.4	1.6	2.4	2.0	3.0	12.8	3.5	34.3	9	8	17	4.5	4	2.5	2.5	2	2	17.5	1	1.5	1	1	2.5	3	2.5	1	13.5	82.3
华硕	1.1	0.7	0.4	0.4	1.0	0.5	10.7	4	18.8	7.5	7	14.5	2.5	4.5	3	3	1	1.5	15.5	1	2	1.5	1	2	1.5	2	2	13	61.8
方正	2.3	2.9	1.0	1.9	1.0	2.7	12.4	4	28.2	9	7.5	16.5	2.5	4.5	2.5	3	2	0	14.5	1.5	2.5	1	3	11	1	2.5	1	13.5	71.7

说明：性能测试里的1、2、3、4、5、6、7、8分别是QuakeIII Demo001 640×480×16Bit、QuakeIII Demo001 1024×768×32Bit、3DMark2000 1024×768×16Bit、3DMark2000 1024×768×32Bit、MDK II 640×480×16Bit、MDK II 1024×768×32Bit、Sysmark2001、稳定性测试的得分；外观以及易用性测试里的1、2分别是外观得分和易用性得分；配置测试里的1、2、3、4、5、6分别是硬件配置的合理性、驱动盘恢复盘和系统安装盘的完善情况、附送软硬件价值及实用性、说明书的编制水平及实用性、机箱的制作工艺及布线、其他；售后服务测试里的数字代表在该项测试里的具体问题测试得分。

用户的需求

选择品牌电脑的用户，一般对电脑了解不多，缺乏相应电脑知识。他们需要一个完整有保障的产品和充分周到的售后服务。和一般家用电器不同的是，电脑本身功能极其模糊，用户掌握电脑的用处要比了解它的性能更为重要。

因此，用户对品牌电脑的第一需要是电脑的使用培训。培训包括厂商向用户介绍各种典型软件的安装和使用方法，电脑的正确使用和保护步骤，图像和字蚊子处理软件的应用，怎样上网和上网后能干什么……等等的内容。这一培训不是专业级的，只是最基本的，激发用户对电脑的兴趣，加深他们对电脑的认识。这种培训不应当被经销商短暂的说明所代替，应当是由正规的厂商代表来完成。

用户选择品牌电脑，所需要的是品牌电脑合理的性价比，优良的产品质量保证以及完善的售后服务。性价比方面，盲从于流行时尚的用户毕竟是少数，更多用户要求性价比较高。用户对家用电脑的心理价位有所上升，但对电脑的配置和附加品更为关注，附加品如免费网络服务、手写板、随机软件等。用户在促销和配套设备的上表现出强烈的实惠、实用倾向，打印机和扫描仪普遍受到欢迎。

质量方面，用户相信品牌机在生产过程中，经过专家的严格测试、调试以及长时间的烤机，能够避免机器兼容性的问题。用户当然希望使用过程中因兼容性而出现的问题越少越好，并且不需要考虑硬件配置的具体细节问题。

在各厂商售后服务条款大同小异的情况下，用户倾向于名声更大的。使用方便是用户选择品牌机的一个重要因素。目前很多厂商都在这方面做出了有益的尝试，设计出功能键盘，使用户通过快捷键直接完成诸如上网、多媒体播放等功能。

在售后服务上，用户希望厂商有周到和善的态度，快速的响应，良好的技术支持。细心、耐心、专心的厂商将获得用户的信赖，比如提供完善的软件支持和清晰详尽的手册文档，以及用于保护系统安全的恢复/安装光盘和单独的驱动程序。

个性化要求和环保意识是用户对品牌机新的要求。环保显示屏与显像管来，节能、无辐射、无闪烁的液晶显示器都会吸引用户。新颖的外观和功能设计的人性化，越来越成为人们选购品牌机时的重要指标。

另外，不少品牌厂商为了追求万元的整体成本在其硬件系统中搭配了各种各样不伦不类的组件。“高速AGP 3D加速卡”便是其中之一，品牌厂商很擅于通过这种“隐藏部分事实”的招术来“诱惑”消费者。如果奔腾4处理器是你唯一在乎的东西，那么就完全没有必要顾虑不小心买到Pentium 4＋GeForce2 MX甚至是TNT2系列“高速”3D卡。但对于绝大多数家庭电脑用户，无论是Office办公软件应用性能还是3D游戏表现甚至是“Pentium 4数字体验”，若想获得乐在其中的感受，均需要性能平衡的系统配置来实现。于是便引出我们要提醒你的第一点：认清配置。对于品牌机的潜在消费群体（初级电脑用户），品牌电脑厂商早已摸透了他们的心理。由于这部分用户对电脑知识都是一知半解，听过朋友的推介或是大致翻阅了几份导购刊物，终于知道“处理器起码要用Pentium Ⅲ，当然如果买得起Pentium 4才是最佳选择；硬盘是越大越好……”，所以几乎所有的品牌厂商都在这方面“煞费苦心”。在这许多“模糊”配置中，处理器的规格总是被放在最醒目的位置，可除此之外，我们不认为你会有足够幸运“撞”到同样高档的其他配件。主板是什么型号的呢？是零售版本还是简装版呢？采用哪种芯片组？与处理器的配合是否够默契？升级的空间到底有多大？我们曾经若干次强调过主板配置对整体性能的影响，对于初级用户，也许单是这些关于主板的问题就会让你头晕脑胀，不过我们认为花费一些时间来揣摩是绝对值得的，毕竟谁也不想买到“装在瓶子里的法拉利跑车”。

最后，用户希望厂商在宣传上能够实际。比如目前炒得火热的液晶显示器，它的局限性却少见提起。毕竟用户在购机上的理性认识，通过大量报刊媒体的宣传以及电脑爱好者的增加，已经不同于以往。对于品牌电脑厂商来说，可以“蒙混”用户的日子已经结束了。

国内P4品牌电脑配置参考

（所有信息采集于2001年8月22日中关村市场）

品牌	八亿时空	金先锋	超思阳光	宇星	万思奇	豪元	金博士	沐泽
产品型号	网通1700	雷霆先锋	未来之星1400A	热象一号	擎天柱	梦幻之星	幻影1400T	E时尚8100L
处理器	Intel P4 1.7G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.4G
主板	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组
内存	256M RAMBUS	256M RAMBUS	128M RAMBUS	128M RAMBUS	256M RAMBUS	128M RAMBUS	128M RAMBUS	128M RAMBUS
硬盘	60GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (7200rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (7200rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)
显示卡	GeForce2 MX 32M	GeForce2 MX 64M	GeForce2 MX 32M	GeForce2 MX 32M	GeForce2 MX 64M	GeForce2 MX 64M	GeForce2 MX 32M	GeForce2 MX 64M
显示器	15.1英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15.1英寸液晶显示器
声卡	AC'97（板载）	AC'97（板载）	AC'97（板载）	AC'97（板载）	AC'97（板载）	创新128位	AC'97（板载）	AC'97（板载）
音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱
光驱	50×CD-ROM	12×DVD-ROM	48×CD-ROM	50×CD-ROM	12×DVD-ROM	12×DVD-ROM	12×DVD-ROM	16×DVD-ROM
软驱	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M
调制解调器	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI
鼠标	蓝光光电鼠标	光电网络鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	网际鼠标
键盘	多媒体键盘	多媒体键盘	多媒体键盘	多媒体键盘	智能键盘	多媒体键盘	多媒体键盘	多媒体键盘
附件	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包
售价	[illegible]	11980元	11580元	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
售后服务	一年包换 三年保修 终身维护	一年包换 三年保修	五年保修 终身维护	五年保修 终身维护	五年保修 一年全包	一年保修 终身维护	一年包换 五年保修 终身维护	一年包换 三年保修
咨询热线	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
网址	www.bayi.com.cn	www.pf-computer.com.cn	golden-sunshine.com.cn	www.ym.com.cn	www.vasteam.com		www.bjzy.com	www.muze-pc.com.cn

品牌	七喜电脑	新科宇电脑	乐群电脑	德声电脑	先成电脑	国合电脑	青祥电脑	金长城
产品型号	喜游6000S	皇冠之星	风云2000	约馨1700P+	LTV1400	健康870B	新科状元	星翔6021
处理器	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.5G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.7G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.4G	Intel P4 1.5G
主板	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组	Intel 850芯片组
内存	128M RAMBUS	128M RAMBUS	128M RAMBUS	256M RAMBUS	256M RAMBUS	256M RAMBUS	128M RAMBUS	128M RAMBUS
硬盘	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (7200rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)	40GB ATA100 (5400rpm)
显示卡	GeForce2 MX 32M	GeForce2 MX 64M	GeForce2 MX 32M	GeForce2 MX 64M	GeForce2 MX 64M	GeForce2 MX 64M	GeForce2 MX 64M	GeForce2 MX 32M
显示器	17英寸纯平显示器	15.1英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15.1英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	15英寸液晶显示器	17英寸纯平显示器
声卡	AC'97（板载）	PCI声卡	AC'97（板载）	PCI声卡	AC'97（板载）	AC'97（板载）	AC'97（板载）	AC'97（板载）
音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱	2.1音箱
光驱	48×CD-ROM	50×CD-ROM	12×DVD-ROM	50×CD-ROM	DVD-ROM	12×DVD-ROM	12×DVD-ROM	CD-RW
软驱	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M
调制解调器	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI	56K PCI
鼠标	网际鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标	滚轮鼠标
键盘	网际键盘	多媒体键盘	超薄键盘	超薄键盘	多媒体键盘	多媒体键盘	多媒体键盘	多媒体键盘
附件	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包	软件大礼包
售价	9999元	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	11999元
售后服务	三年保修	五年保修	五年保修	五年保修	五年保修	五年保修	五年保修	三年保修
咨询热线	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
网址	www.hedy.com.cn		www.lequn.com	www.huidesheng.com	www.xcpc.net	www.guohe.com.cn	www.qingin.com	www.greatwall.com.cn

编辑导语

看过一本书，里面有一小段和骑兵有关的内容。大约的内容是这样的：

骑兵总是在冲锋中显示出威力，面对着严阵以待的敌人，他们高举着马刀，马刀与身体成一条直线，同时与马背形成45度夹角，在呐喊声中，蒙古马永远在向前奔驰，战士也许有临阵脱逃的，但是战马从来不会临阵脱逃。骑兵们把马蹬蹬直，高喊着向前冲锋，那是一种决死的状态。当遇到敌人时，骑兵把马刀向左晃一下，然后向右劈下。被砍中的人会连头带肩膀全被劈下。马刀是不开刃的，否则会卷刃崩豁。

骑兵是冷兵器时代产生的兵种，他们倚靠速度力量和无畏的精神成为了决定战争胜负的主要因素。到了上个世纪中叶几乎不再出现在战争中。最辉煌的是当年成吉思汉的蒙古骑兵，他们骑着马征服了大半个欧亚大陆。到了今天，战争已经变得现代化了，骑兵再也无法在战场像往日一样冲锋陷阵。

不过他们往日在马背上驰骋的辉煌历史却为后人津津乐道，那种冲锋的气势和无畏的精神将为后人代代传承。

林飞

exert@popsoft.com.cn



XML在电子商务中的应用

——安徽 戴鹏飞

电子商务的发展

最早的电子商务是传统的EDI（Electronic Data Interchange，电子数据交换）。20世纪60年代末，欧洲和美国几乎同时提出了EDI的概念。早期的EDI是在两个商业伙伴之间依靠计算机之间直接通信完成的，70年代，数字通信技术的发展大大加快了EDI技术的成熟和应用范围的扩大，也带动了跨行业EDI系统的出现。80年代EDI标准的国际化又使它的应用跃入一个新阶段。

传统EDI将数据信息规范化、格式化，通过网络互联处理，便于不同公司、企业应用或商业运营的数据交换和交流。但是随着EDI的普及，它的一些缺点也相应显现出来。传统EDI利用专网或增值网服务，成本高。基于严格的事务处理的标准集，其中包含了商业的规则，仅适用于特定应用，对于经常变动的商业规则不适用，难于实现跨平台跨系统的数据交换。

90年代初，随着Internet的迅速普及，出现了基于Internet的电子商务。它利用Internet的全球性，扩大了交易范围，成本大大降低；采用数据加密、电子认证、安全电子交易等一系列措施，提高了交易的安全性。但是在实现跨平台跨系统的数据交换方面还不是很方便，仍需要在多种文件格式间进行转换。

90年代后期，XML的出现为电子商务注入了新的活力。XML与EDI的结合提供了一种可被广泛理解的商业规范，文档、表单等信息可在不同的系统中相互交换，提高了数据的可持续性，降低了由于商业规则上的变化所引起的额外应用成本，保证同旧系统的连接，保护既有投资。当然，目前XML/EDI技术尚未完全成熟，需要进一步发展和完善。

XML概述

可扩展置标语言XML（eXtensible Markup Language）是W3C联合SGML专家组成的SGML工作组，对SGML（Standard for General Markup Language）进行裁剪而形成的SGML精简子集。它为互联网开发者提供了一个全新的实现电子商务和电子数据交换EDI解决方案的工具。

XML具有以下4个主要特点：

1. 简单性

XML为程序员和文档作者提供了一个友好的环境。XML的严格定义和规则集使人类和机器都能更容易地阅读文档。XML文档语法包含一个非常小的规则集，使开发者能立刻开始工作。根据文档的结构，DTD（Document Type Definition，文档格式定义）既可以通过一个标准过程创建，也可以由专家创建。

XML文档建立在基本嵌套结构的一个核心集的基础之上。当一层又一层的细节增加使结构变得越来越复杂时，作者或开发者为内部结构的复杂化付出的努力将是很少的。这些基本结构可以用来代表复杂的信息集合，而不需要改变结构自身。XML的语法分析器也非常容易创建。

2. 可扩展性

XML在两个意义上是可扩展的。首先，它允许开发者创建他们自己的DTD，有效地创建可被用于多种应用的“可扩展的”标志集；其次，使用几个附加的标准，可以对XML进行扩展，这些附加标准可以向核心的XML功能集增加样式、链接和参照能力。作为一个核心标准，XML为可能产生的其他标准提供了一个坚实的基础。

3. 互操作性

XML可以在多种平台上使用，而且可以用多种工具进行解释。因为文档的结构是相容的，所以解释它们的语法分析器就能以较低的费用建立。XML支持用于字符编码的许多主要标准，允许它在全世界许多不同的计算环境中使用。

XML对Java进行了很好的补充，许多早期的XML开发是用Java进行的。一个用于语法分析器的普通应用程序接口——XML的简单API（SAX），可以免费获得，也可获得用C++、C、

JavaScript、Tcl和Python等编写的语法分析器。目前，XML语法分析器的开发集中在免费的插件（Plug-in）上，这些插件为XML应用提供了语法分析能力，极大降低了使用XML建立实际应用的费用。

4. 开放性

XML标准在Internet上是完全开放的，可以免费获得。XML文档自身也较为开放，任何人都可以对一个结构良好的XML文档进行语法分析，如果提供了DTD，还可以校验这个文档。公司仍然用特定方式创建用于它们应用的XML，而XML文档中的数据却是任何应用都可使用的。虽然开发者可以建立语意模糊的DTD，或以自己的方式加密数据，但他们将会失去使用XML的许多好处。XML并不禁止创建私有格式，但它的开放性是它最大的优点之一。

XML简化数据库的发布

用HTML页面和数据库打交道时，要经过复杂的转换手续，而需要在一种类型的数据库和另一种类型的数据库之间交换数据时，更是要大费周折。反观XML，由于它采用了结构化的数据，所以要储存或是要在不同数据库之间交换时，都非常容易。可以预见，XML今后将会成为数据在不同数据库之间交换时的标准方式。

众所周知，当在Internet上一次传输大量的数据时，经常会遇到数据代表的意义即数据的格式无法确定的问题。特别是在远程报表项目中，每一张报表均有大量的数据，还要包括报表本身的信息和数据在报表中的位置，而且报表的格式五花八门，这更增加了数据表示的难度。此时，最好的方法就是利用XML来格式化数据。

通常用XML格式能够很好地表示报表的结构，不但能传送报表的数据，还能准确表示数据在报表中的位置。所以，当这样两个XML文件传送到客户端时，我们可以很容易地将其恢复成原来的报表。

当我们需要在客户端实现脱机操作时，就要求在客户端保留大量的信息，但在客户端建立数据库不符合瘦客户的原则。如果换一个角度来看，XML对数据的结构化描述，就是一个以树型结构表示的数据库。当然，我们需要一个管理XML将它们连起来，这样可以把多个XML文件连接起来形成一个文件数据库，而且占用的空间小，更新十分方便。

XML与EDI融合——XML/EDI

XML/EDI小组于1997年7月通过互联网成立，目的在于培育和发展开放的和对XML/EDI广泛适用的下一代电子商务标准。XML/EDI的目的是允许各种组织为全球用户配置更为智能、更为便宜和具有更高可维护性的系统。

EDI是电子商务的始祖，具备用简单格式表现结构数据的能力，使得数据能够传递到其他人，且接收者能解释接收到的信息。在EDI转移到下一代产品过程中，XML/EDI为现存的EDI交易提供了100%的向后兼容性。这意味着我们无需抛弃现有的EDI投资和知识。

EDI和XML两者本质上都是封装在标记格式和结构中的数据和元数据。因此现有的EDI机制可以用XML语法来表示，而且能够创建新的更为灵活的方法。EDI传统上使用独特的类似标记的段落标识来分隔和标识消息中的数据项；XML使用同样的基于标记的方法，但允许动态的标记和对象结构。因此，用Internet标记替换段落标识使得XML充分表现EDI，而且可以通过Internet传送EDI单证。

只是简单地重新定义消息格式使得消息可以在Internet上传递还是不够的，传统的EDI单证机构由于自身的固定性和不灵活性将面临被淘汰的危险。为此XML/EDI工作组增加了3个额外的关键组件：

处理模板（Process Template）
软件代理（Software Agent）
全球实体知识库（Global Entity Repositories）

这3个额外的组件将传统的EDI转变为XML/EDI，允许业务伙伴间开展完整动态的电子商务，并且每个组件增加了利用其他部分的独特工具。过去，EDI是静态的，而XML/EDI提供了完善的动态处理过程，可以无限扩展。

处理模板提供了将整个XML/EDI结合在一起的粘合剂。如果没有处理模板，用户将无法单独使用XML语法表达所有需要进行的工作细节。模板是全局应用，或者在XML中作为特殊的段落或标记集合向前传播，而且容易读取和解释。它们在布局和内容上将传统的处理控制语言语法集中起来，并对XML中所声称的文档类型定义提供补充。DTD（Document Type Definition，文档类型定义）通过定义结构和内容，提供交易的互操作性。

DTD还允许两个组织相互理解数据。处理模板定义了数据上发生的动作，并提供交易处理。

软件代理，不仅解释处理模板，执行必要的工作，而且与EDI交易数据定义、用户业务应用相互作用，为每一特定的任务创建新的模板。代理也能访问全局知识库，为现有工作查找并配属恰当的模板。软件代理也能参考DTD，决定窗体的显示特征。这是Java和ActiveX所擅长的领域。当前，这两个技术为创建代理提供最好的中介。

全球互联网知识库（Global Internet Repositories）已经应用于传统EDI了，例如：BSI的BEACON系统。它使用BEACON字典，用户可以手工查找EDI元素的含义和定义。当前，全球互联网知识库概念已进入下一层次，提供自动查找功能，正如当前较高级的互联网搜索引擎一样。该组件为全球业务交易提供了语义基础，并为软件代理正确的实体交叉引用提供支撑。

XML/EDI为系统提供传递信息，不仅仅是数据，而且包含所需要的信息处理逻辑。

XML/EDI也定义了一个标准，用于为表现特征、结构和支持业务交易（编目录，订单表格和合法要求等）的数据行为进行编码，它为关键交易信息的交换提供了便利，从而形成了自动执行和基于文档的交易。

XML/EDI的基本思想是在文档中增加足够的智能处理信息使得文档（以及以文档为中心的文档处理工具）成为电子商务的框架。

例如：在企业之中的供应商供应链的管理，客户服务的支援、资源整合和物流管理等的应用，通常会牵涉到很多不同的处理过程和步骤，文件需要转送很多部门，而且文件之中的资料内容和结构又不尽相同，这些工作HTML根本就不能胜任。而XML却提供了各种完整的解决方案和功能，包括资料传递、资料采撷、资料结构与资料呈现等，让设计流程大为简化。XML可以让电子商务拥有更多的资源选择，并且与消费者或供应商与合作伙伴之间维持更密切、更有效率的关系。

下面讨论具体的XML/EDI系统的实现，系统基本框架如下：

XML解释器：考虑到平台兼容性，由Java编程来实现。它处于EDI服务器和WWW服务器之间，负责在基于X12和EDIFACT等EDI标准事务处理集和XML间进行转换，例如单证格式、信息格式等；

WWW服务器：使用Apache服务器并编译进支持XML的模块；

处理模板：利用XML的DTD编写各类模板，来满足传统EDI系统对商业规则和各类标准的要求（如各种单证标准），并由软件代理控制；

软件代理：使用Java编写，用CORBA技术来和XML翻译器、EDI服务器进行联系通信；

EDI服务器和全球实体知识库：利用传统的EDI系统，增加相应的支持CORBA的接口。

该系统通过XML语言将支持传统EDI的电子商务系统与非EDI的基于Internet的电子商务系统有机地结合起来。有效地利用了现有的网络和设施，大大降低了客户的成本，满足中小企业对电子商务的需求。

目前基于XML的电子商务标准

以下列出目前已有的基于XML的电子商务标准：

1.cXML 规范（Commerce XML）

1999年8月，Ariba Technologies正式推出了cXML/1.0 标准。该标准是一种基于XML标准的面向Internet中B2B模式电子商务交易的行业标准。规范主要内容是用于定义电子商务交易DTD，涉及订单（order）、采购（PunchOrder）和商品目录（Catalog）等。

2.eConcert 计划与PIP规范集

1998年工业标准组织RosettaNet发起了eConcert计划。规范内容包括：PIP通用的电子商务流程标准；规范描述形式DTD。

3.xCBL 2.0 规范（XML Common Business Library）

1999年1月由CommerceOne提出。该规范描述形式为DTD，是一个跨行业的基于XML的电子商务标准与框架。主要为中小企业提供一种快捷的电子商务解决方案。

4.BizTalk 框架

1999年12月6日，微软推出BizTalk框架1.0 规范。该框架是微软电子商务解决方案的核心，规范描述形式为Schema，信息传送主要方式是BizTalk Server间的传送消息、转换数据。

Internet与传统EDI结合产生了新一代Internet EDI，HTML带来了Internet、WWW及Internet EDI的发展，但因其过于简化，逐渐为Web的发展所不容。XML顺应需要，其优秀性能带来了新一代Web，更带来了真正Web风格的EDI。发展中的XML，其更深远的影响有待进一步研究。



IE设置被网页修改的解决及预防办法

甘肃 小荼

现在，经常会发生在浏览网站时，由于误浏览了一些网页，造成了IE设置出现问题的情况。例如在访问已经大名鼎鼎的恶意整蛊网页“万花谷”，它会在你IE浏览器的标题栏显示“欢迎来到万花谷，请与OICQ: 4040465联系！”同时，修改你的IE默认连接首页为它的网址，遇到这种情况该怎样办呢？

IE标题栏被修改的原因

其实，该恶意网页是含有有害代码的ActiveX网页文件，这些现象的出现原因是因为浏览者的注册表被恶意更改的结果。

如果只是IE标题栏被更改，则受到更改的注册表项目为:

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main\Window Title

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main\Window Title

在系统默认状态下，应该是由应用程序自身来提供标题栏的信息，但也允许用户自行在上述注册表项目中填加信息，而有一些网站正是利用了这一点：它们将串值Window Title下的键值改为其网站名或更多的广告信息，从而达到改变浏览者IE标题栏的目的。

如果是IE默认连接首页被更改时，则受到更改的注册表项目为:

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main\Start Page

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main\Start Page

通过修改“Start Page”的键值，可以达到修改浏览者IE默认连接首页的目的，这时浏览该网页后就会将你IE默认连接首页修改为该网站相应的域名或是IP地址。即便是出于给自己主页做广告的目的，也显得太霸道了一些，理论上可以认为是侵犯了别人的权力，这也是这类网页惹人厌恶的原因。

解决办法

1. 对于IE标题栏被修改的，可以按下面的方法来操作恢复:

①在Windows启动后，点击“开始”→“运行”菜单项，在“打开”栏中键入regedit，然后按“确定”键。

②展开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main下，在右半部分窗口中找到串值“Window Title”，将该串值删除即可，或将Window Title的键值改为“IE浏览器”也可以。

③展开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main，然后按上一条中所述方法处理。

④退出注册表编辑器，重新启动计算机，运行IE，问题就解决了。

2. 对于IE默认连接首页被修改的，可以按下面的方法来操作恢复:

①在Windows启动后，点击“开始”→“运行”菜单项，在“打开”栏中键入regedit，然后按“确定”键。

②展开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main下，在右半部分窗口中找到串值“Start Page”双击，将Start Page的键值改为“空”（即什么也不添）即可。

③展开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main，在右半部分窗口中找到串值“Start Page”，然后按上一条中所述方法处理。

④退出注册表编辑器，重新启动计算机即可。

3. 对于以上两种情况，还可以用下面的方法来恢复：重启机器到纯DOS下，运行scanreg/restore命令恢复注册表（此前你必须曾备份过注册

表），这样也可以成功解决问题。

预防办法：

1. 要避免此类问题发生，关键是不要轻易去一些自己并不了解的站点，特别是那些看上去美丽诱人的网址更不要贸然前往，否则极有可能中招。

2. 由于该类网页是含有有害代码的ActiveX网页文件，因此在IE设置中将ActiveX插件和控件、Java脚本等全部禁止就可以避免。具体方法是：在IE窗口中点击“工具”→“Internet选项”，在弹出的对话框中选择“安全”标签，再点击“自定义级别”按钮，就会弹出“安全设置”对话框，把其中所有ActiveX插件和控件以及Java相关全部选择“禁用”即可。不过，这样做在以后的网页浏览过程中可能会造成一些正常使用ActiveX的网站无法浏览。有利就有弊，是否采用这种办法来预防需要根据情况自己选择。

3.Windows 98操作系统用户，只要打开C:\Windows\JAVA\Packages\cvlv1nbb.zip，把其中的“ActiveXComponent.class”删掉；对于Windows Me操作系统用户，可以打开C:\Windows\JAVA\Packages\5nzvfpf1.zip，把其中的“ActiveXComponent.class”删掉。删除这个组件并不会影响你正常浏览网页。

4. 如果在浏览网页前打开KVW3000实时监控系统，也可以预防该类恶意网页的侵害。注意，必须是2001年6月28日以后版本的KVW3000方可，因为自那以后版本的KVW3000才有对这类含有有害代码的ActiveX网页进行监控的能力。

5. 既然这类网页是通过修改注册表来破坏系统，那么完全可以事先把注册表加锁，也就是禁止修改注册表以达到预防的目的。不过，当自己要使用注册表编辑器regedit.exe 该怎么办呢？因此还要在此前事先准备一把“钥匙”，以便打开这把“锁”！

加锁方法如下：

①运行注册表编辑器regedit.exe；

②展开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System下，新建一个名为DisableRegistryTools的DWORD值，并将其值改为“1”，即可禁止使用注册表编辑器。

解锁方法如下：

用记事本编辑一个任意名字的.reg 文件，比如unlock.reg，内容如下：

REGEDIT4

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]

"DisableRegistryTools"=dword:00000000

如果要使用注册表编辑器时，只要双击unlock.reg 即可。要注意的是，在“REGEDIT4”后面一定要空一行，并且“REGEDIT4”中的“4”和“T”之间一定不能有空格，否则不会起应有的作用。

6. 对Win2000操作系统用户，可以通过在Win2000下把服务里面的远程注册表操作服务“Remote Registry Service”禁用来对付该类网页。具体方法是：点击“管理工具”→“服务”→“Remote Registry Service（允许远程注册表操作）”，将这一项禁用即可。

7. 虽然经过一番辛苦的劳动修改回了标题和默认连接首页，但如果以后又不小心进入该站就又得麻烦一次。其实，你可以在IE中做一些设置以便永远不进该站点。

具体方法是：打开IE，点击“工具”→“Internet选项”→“内容”→“分级审查”，点“启用”按钮，会调出“分级审查”对话框，然后点击“许可站点”标签，输入不想去的网站网址，按“从不”按钮，再点击“确定”即大功告成！

部分该类网站列表

下面是部分可以修改浏览者的注册表的网站，甚至是限制系统功能，使浏览者无法使用电脑。

http://on888.home.chinaren.com
http://www.findfeel.com/default.htm
http://www.gohip.com
http://www.520cat.com
http://969.ccoo.com
http://15ma.126.com
http://www.sohu8.com

网络资源共享新趋势

——P2P的发展

安徽 李红

近一年来，在互联网上出现了一种被称为P2P的点对点传输技术，并由此掀起了一场前所未有的资源共享热。这件事连续被国外各大媒体评为全球十大IT事件，征服了无数上网用户的心，其中具有代表性的软件是Napster。Napster是继ICQ之后的又一大网络奇迹，它采用了上面所说的P2P技术，使人们无需通过服务器，就能通过互联网在各自的电脑间搜寻、传输文档，共享资源和自由交流。

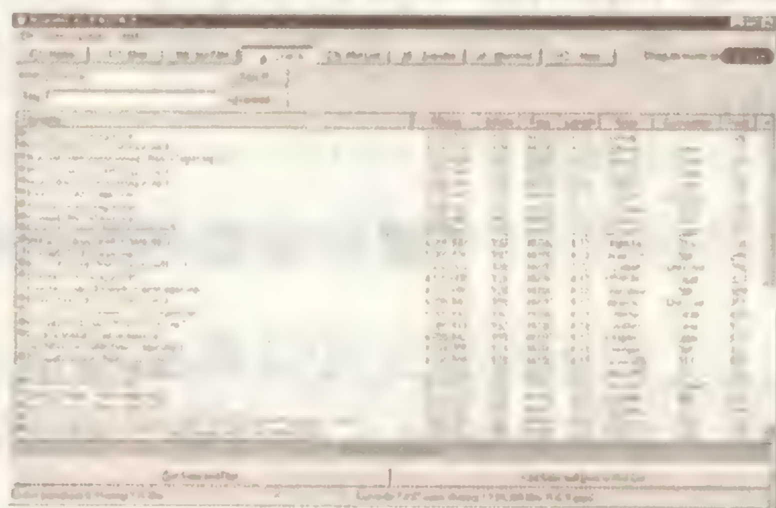
就像当年的ICQ那样，Napster在推出之后，就迅速出现了众多的类似软件，例如FileFunnel、Jelawat、MP3猎狗、Gnutella、Workslink、Imesh、Scour Exchange、CuteMX等。

第一代P2P软件

第一代P2P软件只能搜索和交换MP3文件，满足音乐爱好者的需求。

Napster

Napster是互联网用户互相交流MP3文档的工具，作者是美国一位18岁的大学生，用户数量史无前例，一切功能全是免费的，能够在网上搜索MP3，而且找到歌曲时还会自动测试每个FTP站点的速度，以便用户选择最快的站点进行下载。它的使用非常简单，支持使用软件内置的播放器直接在网上进行收听，具有热点列表功能，可以把喜欢的MP3歌曲库保存起来。



运行Napster前要求注册登记，每次启动Napster时都会连上Napster的服务器、搜查这台电脑上的MP3文档，然后进入Home页面，该页内容主要是Napster和MP3的新闻等。Napster主要有Search、Transfer、Chat、Library、Hot List等功能。

进入Search页面，在Artist空白处输入歌手/乐队名，或者Title处输入歌名，按一下Search就可以在用户电脑中搜索MP3文件，找到的都会被列到下面的空白处，双击某行即转到Transfer页面。

Transfer页面显示了上/下传状况，上面部分是用户从别台电脑下载资料的传送状况，下面部分是别人从用户的电脑里取出MP3的传送状况。

在Chat页面有多个聊天室供用户使用。在这里可以和别人交流，得到需要的歌曲，也可以取得聊天室里各人电脑中的MP3文档列表，只要把某人加到Hot List即可。

Library页面列出了电脑中的MP3文档，还有一个MP3播放器，只要点击列表中的某首歌名即可播放，也可以建立Playlist等。

Hot List类似浏览器的收藏夹，用户可以从聊天室、Search或Transfer页面把某人加进来，以后只要右击选Add User to Hot List，再点击Hot List页面就可以显示对方电脑的MP3档案。

*优点：*它所拥有的功能开创了交换类软件的先河，也为后来者形成了一种标准。交换MP3时的表现最为突出，由于其用户群庞大、支持中文，因此搜索的命中率相当高。另外它还有许多附加工具（如MyNapster、Wrapster），可以扩展Napster的功能。

*缺点：*界面一般，支持交换的文件类型单一，只能支持MP3交换。

*点评：*Napster只在所有用户电脑中搜索扩展名为MP3的文件，然后加到Library中。用Napster下载别人电脑中MP3，不支持断点续传，如果传送途中出错，或者对方下线了，传送界面即会出现Transfer Error，但下了一部分的文件可以播放，下次打开Napster时此文件会被自动加到Library里。

Jelawat

由上海易联公司推出的Jelawat，搜索操作非常简单，只要在搜索框中输入歌手或歌曲名，然后按下搜索按钮，程序即查询在线用户共享目录，并

列出找到的文件，软件还提供有高级搜索条件选择。但与Napster相比Jelawat的搜索结果列表还不够详细，最重要的是没有提供采样率，不利于用户有选择地下载。



针对中国公用网络带宽过窄的现状，Jelawat使用了类似Flashget等下载软件特有的多线程、断点续传技术，提高了下载速度，并且能在中断或出错后续传文件。

此外Jelawat还提供了Napster等软件类似的功能：例如聊天室、好朋友列表、音乐库、黑名单列表等，能发送即时信息，只要选中用户名，点右键即可发送即时信息。

*优点：*国内第一个Napster软件，界面易用性好，支持多线程、断点续传，下载速度快。

*缺点：*搜索结果列表还不够详细，界面上有一个广告Banner，令人不满。

*点评：*Jelawat稳定性不错，系统资源占用也不过分，最大的优点是具有中文搜索能力；针对中国公用网络带宽过窄的现状，特有的多线程、断点续传工作机制，加快了文件下载速度；而在其他方面则主要借鉴了Napster的功能。

FileFunnel

FileFunnel支持HTTP、HTML及Napster协议之间的转换，今后还计划添加一些标准协议，例如新闻组或邮件协议等。用户可通过FileFunnel在浏览器中搜索、下载Napster服务器上的音乐。

FileFunnel使用时需要一个Napster帐号，如果你没有Napster帐号，可以用它的快速注册功能，创建Napster用户帐号。

启动FileFunnel后，程序即自动缩为系统栏处的一个图标，双击该图标即启动浏览器打开搜索页面，自动登录Napster服务器；可以自定义进行基本搜索或高级搜索。基本搜索中可以输入关键字，并可根据定制的连接速度、音乐品质来显示结果；高级搜索除了上述条件外，还增加了传输速率、排列方式等条件。

获得搜索结果后，FileFunnel就可以发挥它的最大优势了，用户可用各种下载工具或直接在浏览器中下载音乐，由于有下载工具的帮助，下载速度较Napster内置的下载功能快多了。如果下载时对方突然离线，FileFunnel就会自动搜索网络中相同的文件，自动转移到新位置并断点续传。

另外在获得搜索结果后，用户还可以一边下载，一边用Winamp、RealPlayer等播放器播放音乐。搜索的结果也可以保存下来，只要将网址加入书签即可。

*优点：*可用各种下载工具或直接在浏览器中下载音乐，下载速度快。

*缺点：*需要一个Napster帐号，登陆Napster服务器。

*点评：*FileFunnel使用很简单，允许用专业的下载工具去下载从Napster中搜到的MP3音乐，使得下载速度突飞猛进；而且FileFunnel创建的是一种Peer-To-Me （P2me）世界，它不向外部共享文件，用户也不需分出带宽供别人下载，这对下载速度贡献也不小；不过它还需要进一步完善，例如搜索时或出现搜索结果时，常常会跳转到无法显示页面，时常出现无法登录Napster服务器等情况。

MP3猎狗

这也是由国人开发的MP3共享软件，操作界面完全中文化。在软件的音乐社区中，可以将自己的乐曲与其他人分享。程序可以搜索中、日、韩、英文等曲目，能够自动搜寻相同歌曲，并且自动找寻最快的下载位置。内置MP3播放器，可直接播放MP3歌曲。此外它还有即时聊天功能，你可以与网友谈天说地，分享交换MP3的乐趣。

*优点：*可以搜索中、日、韩、英文等曲目，可以即时聊天。

*缺点：*第一次用MP3猎狗时，必须登记。

*点评：*它集虚拟社区、浏览、即时传呼、音乐推广等于一身，支持中文，可满足多人线上搜寻、下载MP3文件的需要。采用复杂的56Bit加密设计，不必担心电脑中的其他文件遭人窃取。

第二代P2P软件篇

这一代P2P软件不再局限于搜索和交换MP3文件，而且能交换各种类型的文件，即通讯、广播等附加功能。

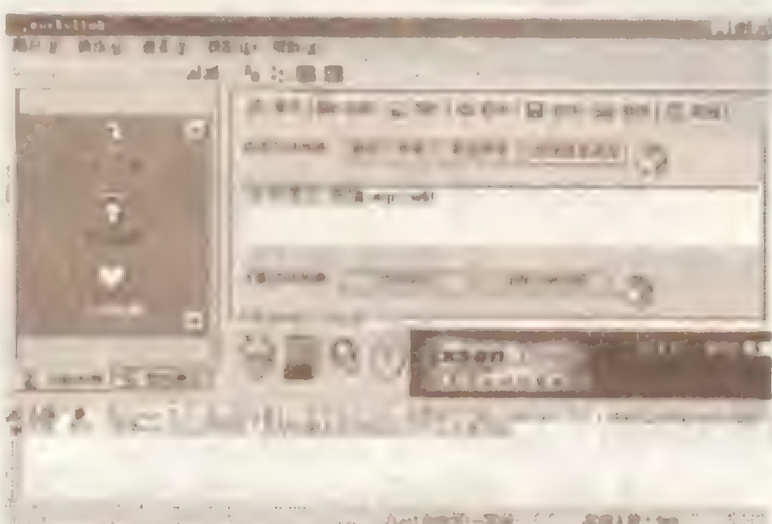
Workslink1.51

由深圳众智公司开发的Workslink，能利用互联网组建一个城域网，搜索和下载（支持断点续传）联网机器中的文件，进行文件交换、共享管理、添加好友、在线聊天、系统广播、频道等。

第一次运行Workslink，需要注册一个新用户，搜索分为一般搜索和好友搜索两种。一般搜索

要确定查询类别，好友搜索是在好友的名字上点左键操作，找到文件后，点工具栏上的“加入下载”就可以下载到硬盘中。

因为Workslink支持断点续传，所以如果下载时中断，以后还可以继续下载。下载速度视网络状况而定，一般和网络蚂蚁的速度差不多，如果是宽带用户，下载速度要快得多。注意：可以同时下载三个文件，另外当对方下线导致下载中断后，可以再次搜索该文件，在其他人那里找到相同的文件进行续传，文件名可以不同（大小应该相同！），但须把未下载完的文件改名，改成搜索到的新文件名，然后再继续下载。



另外利用“共享管理”可以管理共享和下载目录，决定哪些目录可为其它Workslink用户共享，或者取消共享；频道功能可以广播文字消息，可以用WORD等编辑一个节目文件，完成后保存为.txt的文档，其内容就是要广播的。注意每行文字都要用双引号括起来；也可用Workslink频道编辑器将.txt文件自动转换为节目文件。

Workslink可以通过在线用户列表来添加好友，还可以通过搜索用户来添加好友，能够即时聊天，向别人发送消息，当收到好友发来的消息时，聊天记录会自动弹出，而且还可听到声音提示。若要Workslink自动回复，可以选取“自动回复”，然后在输入框里填入自动回复的内容即可。

使用Workslink只要装个Internet server（如pws，iis等），就可以利用Workslink发布个人主页，空间不受限制（硬盘有多大就可以有多大）；此外还可以通过别人的昵称或WKL号直接访问他的主页。

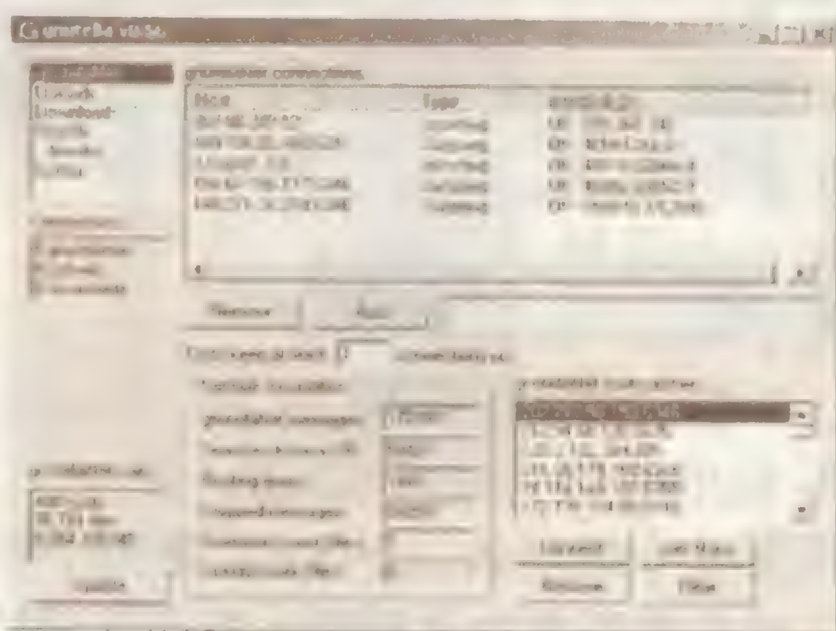
*优点：*不仅能交换MP3格式文件，还能交换其他类型文件，有聊天、广播功能。

*缺点：*需要注册一个帐号。

*点评：*与其他P2P软件相比，Workslink体积小，占用系统资源少；只要用户连线上网，任何类型的文件都可以轻易搜到并交换，不仅能交换MP3格式文件，还能交换视频、图片、图书等所有格式文件，不像Napster类软件那样，只能交换MP3文件；突破了集中式聊天限制，采用国内流行的OICQ点对点聊天方式，进行即时通讯。

Gnutella

Gnutella很小巧（只有99kB），不仅能交换MP3，还可以交换其他类型文件。它是一种单纯的文件交换工具，不具备聊天、换肤之类的功能，但主要功能强劲，由于Gnutella不需要固定的服务器，使用者也不用先进行注册，所以只要打开Gnutella便能连到网上的任意的某台机器。另外Gnutella能够查看正在下载或被下载的文件相关资料，并可以随时禁止对方的操作。注意：在搜索文件时不支持通配符，比如想搜索任意的ZIP文件时，不要使用*.zip方式，而应直接输入.zip即可。



如果无法接通其它用户，解决的方法是：在Gnutella软件中加入以下任一服务器地址：

gnet.ath.cx

gnet2.ath.cx

gnet3.ath.cx

gnet4.ath.cx

gnet5.ath.cx

这样Gnutella将能很快顺利连接。另外只要连上其他的Gnutella用户，便会在本地目录下拥有一个Gnutella.net文件，用文本编辑器打开，里面记录了许多IP地址，找到其中的一个，将它加入到Gnutella的服务器清单中，也能顺利连接。

*优点：*功能简洁，搜索能力极强，可以与网友交换任何类型文件。

*缺点：*界面不怎么样，网络资源耗用过大。

*点评：*Gnutella体积小，文件交换功能强劲，但对网络资源的耗用非常大，甚至影响到网络其他操作。

Toadnode

Toadnode是一个功能简化的交换软件，和其它同类软件相比，它体积小巧、界面直观、使用简便。该软件拥有一些常用的功能，比如搜索、下载、手动添加IP地址、与Gnutella兼容，可直接使用Gnutella中设置的服务器地址、支持音频、视频、图片文件格式等。但是它并不内置播放器，也没有续传功能，既不能查看对方用户的资料，又无法和对方进行即时的信息交流。不过Toadnode也

有自己的过人之处，那就是可以同时进行多个搜索操作。另外117版本常会出现程序锁死的情况，不过这个问题在最新版中得到了很大的改善，所以用户在下载时请注意版本号。

*优点：*软件小巧、界面直观，能够兼容Gnutella。

*缺点：*功能过于简单，还存在一些小BUG。

CuteMX

CuteMX是著名的CuteFTP同胞兄弟。其整个界面设计得很有条理，易于用户上手，第一次使用需要进行注册并获得ID号。CuteMX支持查找和交换的文件类型很广泛，从音频、视频、各种类型的图片到文件，无所不及，而且用户还可以根据需要自由地添加共享文件的类型。另外软件集成的功能很多，内置了播放器、小型浏览器和一个聊天室，其聊天功能和著名的MIRC非常相像，拥有众多的主题频道，可在公共聊天室中聊天，也可以建立自己的聊天室，并能设置密码、将不受欢迎的用户踢出房间等。此外CuteMX的续传能力也相当突出，用户列表功能强大，除了可将那些音乐文件丰富、连线质量好的用户加入到好友列表外，用户还可以实时观察这些用户的共享文件。对于某些不受欢迎的用户可将他们放置到黑名单中，并能定制其权利。



*优点：*界面大方，功能全面，支持各种类型的文件。

*缺点：*启动速度慢，搜索范围局限。

*点评：*CuteMX功能强大、各方面都比较完善，但启动速度太慢，只能搜索自己服务器上的文件，这对于搜索空间有一定的局限性。

Scour Exchange

Scour Exchange是一款搜寻、与别人交换文件的工具。它简单易用，不仅界面设计简洁，而且每个功能界面也很清晰、明了，即使是普通用户也可以很快上手。利用Scour Exchange能搜寻到各种格式的多媒体文件，而且下载和管理也相当方便。

首次运行需要用户注册，软件在主界面会显示社区内的新闻以及最热门的下载等信息，对于用户查找、下载文件有一定的导向作用。除了能搜索自己社区中的共享文件外，该软件还可以搜索Web中的文件，而且文件管理功能非常突出，能将所有文件按类别进行管理，在新版本中支持对方突然下线后自动查找其他位置相同文件进行续传的功能，用户能把愿意与别人交换的文件共享出来，这样当别人搜寻到它时，就可以下载了。当需要下载的文件所在的机器不在线时，可以用Scour Exchange发短讯给对方，让其上线供下载。

*优点：*简单易用，功能设计得非常体贴，可对Web进行查询，能对文件进行分类管理。

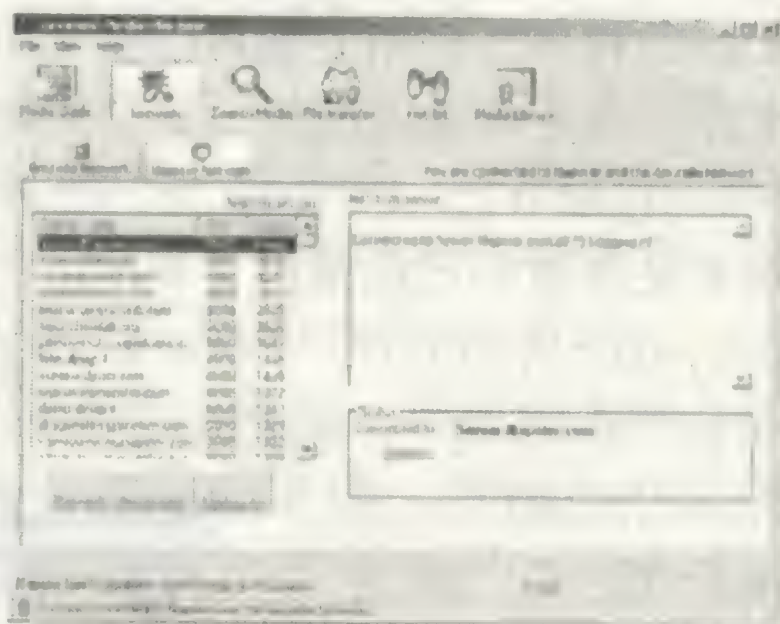
*缺点：*不支持中文搜索。

*点评：*在连上网络时，把用户电脑临时变成一台FTP服务器，共享所有用户的各种类型文件，注意注册时名字中间要有空格，否则就不能注册。

iMesh

iMesh界面最为漂亮，同时还提供了目前流行的换肤功能。该软件基本和Napster差不多，不过它支持交换的文件范围更为宽广，从音频到视频、图片、文档、软件都包含在内，都可以通过iMesh搜寻。

iMesh使用简单，第一次使用iMesh的用户首先要进行注册，并会返回一个注册号，用户每次上网并开启iMesh后，就会自动通过iMesh服务器连接每一位在线的用户电脑，用户只要在搜寻栏上选择文件的类别，键入关键字，iMesh服务器就会搜寻所有用户的共享目录，将搜寻结果显示出来。只要双击其中的一个链接，就会立即进行下载，你可用“Forward by Email”方式通过电子邮件下载，下载时iMesh启动智能型下载引擎，同时在数个路径中下载，如果某条路径断了，iMesh也会聪明地“绕过”它，改用其他可行路径。当用户连线上网时，可以随时接受其他用户搜寻你的电脑，也可以按“Off”键暂时不让别人打扰。



*优点：*界面华丽，功能全面。

*缺点：*不支持中文查找。

*点评：*可以交换任意类型的文件，随时下载Skin为操作界面换新装，不过它却不支持中文文件名的搜寻。

Word文件操作技巧大放送

江苏 郜亚军

众所周知，制作编辑文档需要用到文字处理软件，现在Word是目前风靡全球、最流行的文字处理软件。笔者将使用中积累的一些比较实用的技巧整理成文，奉献给大家。

1. 让Word认识WPS2000/WPS Office文件

目前PC机上最为流行的字处理软件除了Word外，还有我国金山公司的WPS2000和WPS Office，笔者发现在WPS2000/Office中不需要安装任何转换器，就可以直接读取由Word97/2000/XP产生的文档。但是，在Word97/2000/XP中却无法读取WPS Office文档！其实，以前我们曾记得在Office2000安装光盘上有一个WPS2WORD.EXE的程序，利用它就可以使Word读取WPS2000文件。但是经笔者试验，发现安装此转换器无法使Word读取WPS Office文件。笔者在金山公司的网站上发现他们已经推出了WPS Office的转换器，我们可以从http://www.wps.com.cn/download/patch/wps2word.exe上下载。双击它会弹出如图1所示的界面，点下"确定"钮，该程序会自动地判断出你有没有安装过转换器，并会自动为你安装。以后打开Word后，在"打开"对话框中的"文件类型"框中选择"WPS文件(*.wps)"列表项，选择需要编辑的WPS文件，点击"打开"后即可直接打开WPS Office文件了，当然也能够读取WPS97/2000文件了。

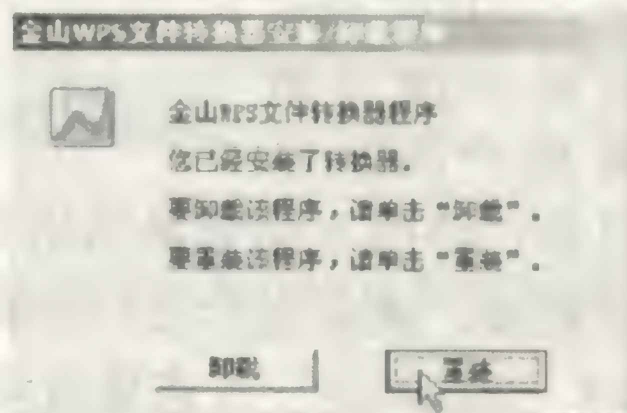


图 1

2. 在Word中批量转换文档

手头上有许多Word生成的DOC文件，想都转化成TXT文件去投稿，而苦于往返于"打开/另存为"之间。其实，在Word中是能够批量转换文档的。只要我们试着单击"文件"→"建立新文件"命令，打开"新建"文件对话框（注意不能单击快捷栏上的"新建"图标或直接按"Ctrl+N"快捷键，这样Word会使用其默认模板建立一个新文件，而不会打开"新建"文件对话框），点击"其它文档"标签，并双击其中的"转换向导"项目（如图2，但如果你的机器中没有安装此模板，系统会自动启动Office2000或XP的安装程序，并会提示你插入Office2000光盘），再顺着向导一步一步操作（如图3）。利用该向导既可以将Word2000/XP中所有支持的文件格式批量转换成Word2000/XP格式，也可以将Word2000/XP格式批量转换至Word2000/XP中所有支持的文件格式，包括RTF文件、WEB页文件、WPS文件、Lotus 1-2-3、Microsoft工作表、Outlook工作薄等，相信这个强大的功能会给你带来很大的方便。

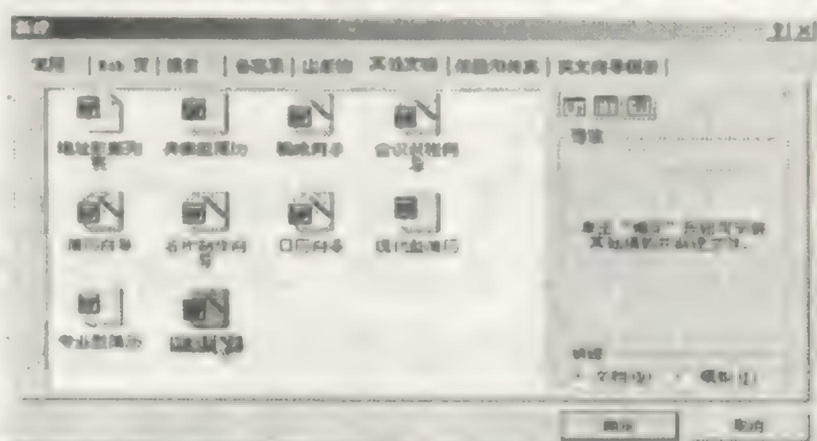


图 2

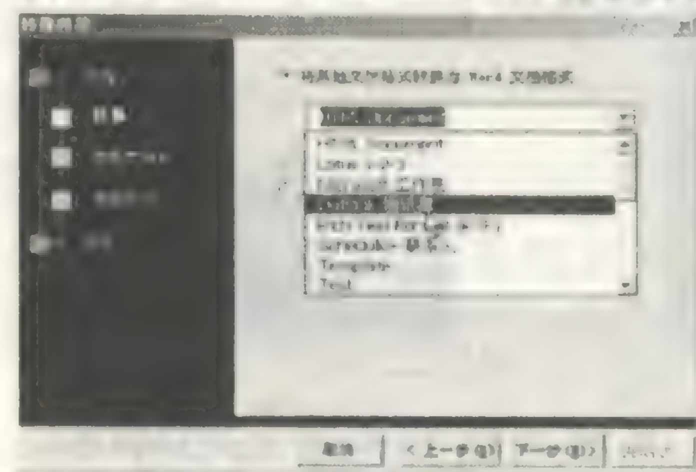


图 3

3. 快速还原图片文件

利用Word可以非常方便地制作出图文并茂的作品，但是有时往往出于特殊需要（如出版、发行等），要求把其中内嵌的图片还原出来。这时我们固然可以使用Word2000打开该文件，然后选中相应图像后复制，再启动画图程序进行粘贴，最后再存盘。这对于仅含有一个两上图片的文件尚可，如果你的文档中已经内置了图片文件而且比较多，那么一个一个地拷贝、粘贴则相对来说比较麻烦。其实，只要我们单击"文件"→"另存为Web页"命令，Word就会自动地把其中内置的图片以"image001.jpg"、"image002.jpg"、"image003.jpg"、"image004.jpg"等文件存放在以另存后的WEB页为文件名加上".files"的文件夹下（与在IE中保存的网页一样），非常方便。

4. 给Word文件减肥

现在PC机上是Microsoft Windows的天下，软件也越做越大，连一些文字资料的文件也不例外。如我们在Word中打一点儿字，动不动就几十

k字节，文件一多，给我们交流、使用都带来了不便（尤其是上网发附件）。其实，只要我们使用“文件”菜单下的“另存为”命令，Word则会重新将信息进行整理存盘，这样会使得文件的容量大大减少。如果你嫌每次都要“另存为”太麻烦的话，可以打开Word，单击“工具”菜单中的“选项”命令，再单击“保存”选项卡，在设置窗口中取消选择“快速保存”选项（如图4），以后Word就会在每次保存文件时自动进行信息整理并存盘，实现“减肥”操作“一劳永逸”。另外，如果我们使用了Word的嵌入字体技术，则在选中“嵌入TrueType字体”后，还应选中“只嵌入所用字符”复选框，否则Word会把所用到的TrueType字体一同“打包”，使得文件增大。

图 4

5. 实现Word个性模板

用Word建立的文件默认页面是A4大小，即宽210毫米、高297毫米。但是有时由于工作的需要，我们不希望用A4大小的纸张，这样每次都必须打开“页面设置”对话框进行设置，同时，Word中默认生成的文档文件是不自动缩进的，必须使用手工调整它们的缩进，非常麻烦。其实，巧妙利用Word的模板文件功能可以设置Word的默认页面大小和自动缩进，从而实现个性模板。

①进入WordXP的模板文件夹，在Windows 9x和Windows Me下为C:\Windows\Application Data\Microsoft\Templates文件夹下，而在Windows 2000和Windows NT上为C:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Microsoft\Templates文件夹下（此文件夹为隐藏文件夹，你必须对文件夹选项进行设置才能够进入，详见Windows手册），你会看到在此文件夹中有一个normal.dot文件，此文件就是Word的默认模板文件。双击它，系统就会自动调用WordXP打开它。

②单击“文件”→“页面设置”，调出页面设置对话框，将页面大小及上下左右边距设置自己所需的值，如图5所示。笔者经常使用它来写作，每次左右拖动滚动条来查看文章不太方便，所以把宽度设置小了一些，为15厘米，高度不变，仍为24厘米。

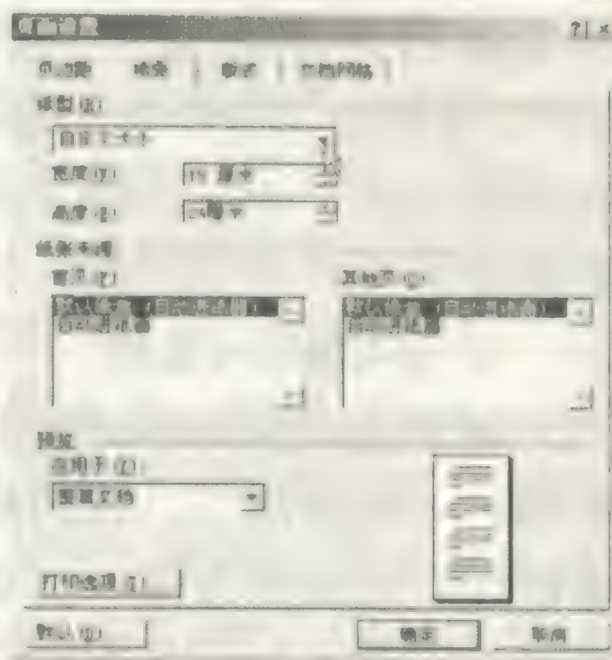


图 5

③单击“格式”→“段落”，在段落设置对话框中选择“缩进和间距”标签，点击“特殊格式”下拉框，选择“首行缩进”，并设置度量值为0.7 厘米（相当于两个汉字字符），即设置每段自动缩进两格（中国人用中文的特色）（如图6）。

④单击“文件”→“保存”命令，选择保存类型为文档模板文件，由于此时normal.dot原模板已经启动，所以无法直接保存为normal.dot 文件。在此，笔者将它保存为normal1.dot 文件。

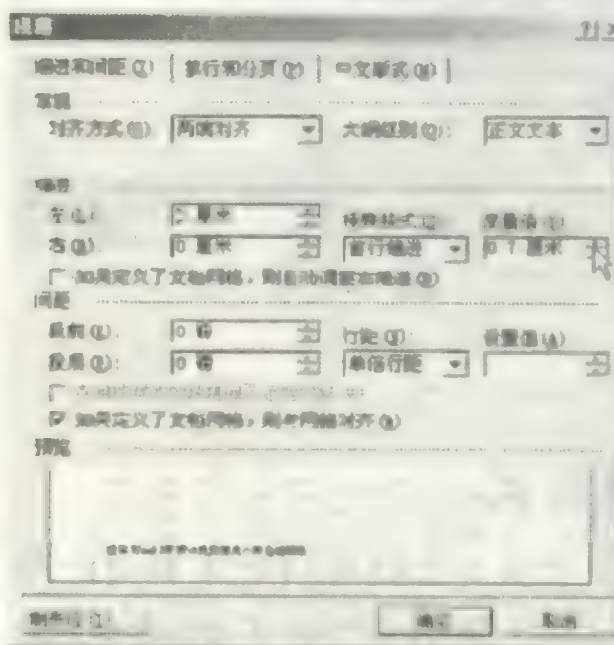


图 6

⑤再次进入C：\Windows\Application Data\Microsoft\Templates文件夹下，这时会看到两个模板文件normal.dot和normal1.dot。选中normal.dot 文件（老模板文件），按下F2键，选择“重命名”，将它重新命名为oldnormal.dot 文件，按照此法再将新的模板文件normal1.dot 重命名为normal.dot 文件。

⑥上面的制作步骤完成后，使用起来就方便多了。单击快捷栏上的“新建”图标或直接按“Ctrl+N”快捷键即可以用你刚才的设置来进行文件处理了。

6. 一次保存多个文件

在WPS2000/Office中有一个“保存所有文件”命令，这个命令非常有用，只要执行该命令，即相当于将所有的文件进行存盘操作，免去了一个文件窗口一个文件窗口切换、存盘之苦。其实，我们也可以在Word中一次保存多个文件：只要在要保存文件时按下Shift键就可以发现，原来的“保存”命令

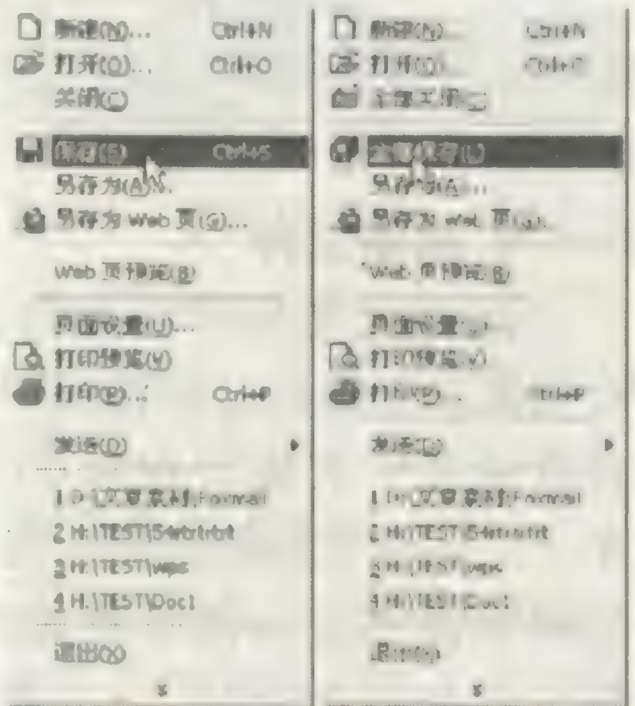


图 7　　图 8

（见图7）已经变成了"全部保存"命令了（见图8），此时单击这个命令相当于WPS2000中的"保存所有文件"命令，即一次性将所有打开的文件进行存盘。

7. 合并Word文件

我们在使用Word制作文档时，经常要与别人合作，一般情况下，我们都是把别人的文件拷贝过来打印，这虽然方便，但是不利于文件的管理。试着单击"插入"菜单下的"文件"命令，在弹出的窗口中选择"Word文件"，再找到同事的文件，点击"插入"钮（如图9）。怎么样？同事的文件是不是已经历历在目了，而且图片、表格、字体、字号、格式都丝毫没有任何变化！

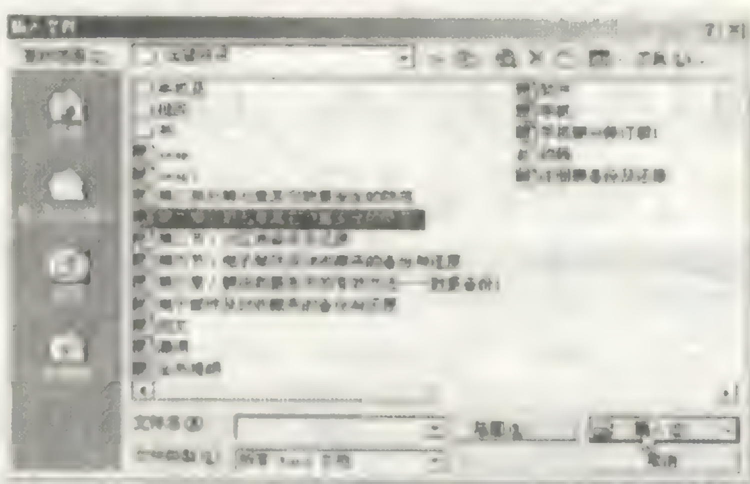


图 9

8. 更改文件默认存盘格式

在Word默认情况下，我们都将文件存为Word的DOC格式，但是有时候我们出于特殊的需要，如投稿时需要TXT格式、多媒体软件中需要RTF格式等。把Word文档存为其余的格式固然很方便，只要单击"文件"→"另存为"命令，然后在保存对话框中选择欲保存的类型再点击"保存"钮就行了。但是，每次这样做未免有些麻烦。其实，只要我们单击"工具"→"选项"，打开设置窗口，点击"保存"标签，在"将Word文件保存为"下拉框中的"Word文件（*.doc）"改为自己想要的格式（如图10），以后每次存盘时，Word就会自动将文件存为你所预先设定的格式了。

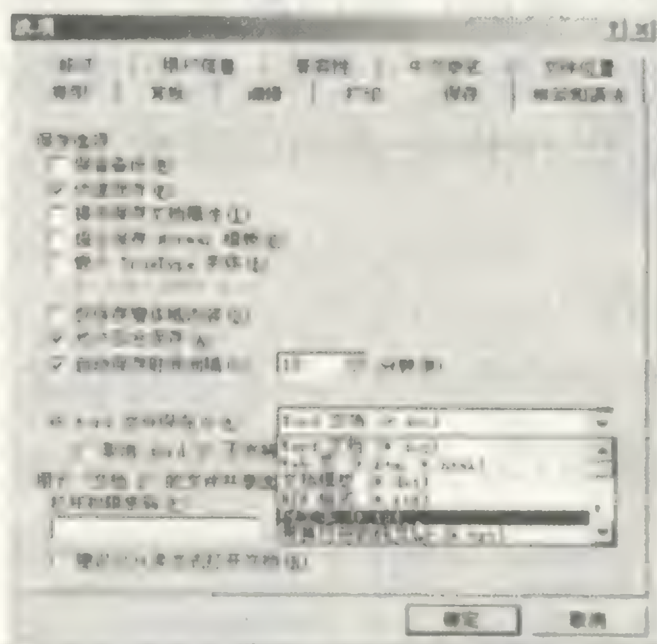


图 10

9. 修复文件

遇到过突然停电而自己的文件没有保存、文件找到却无法打开的情况吗？那时候的你一定比失恋更痛苦！其实，在Word中设计了一个修复程序，只不过它比较隐蔽，你没有注意罢了，巧妙地使用它说不定还能够把你的工作成果给恢复过来呢。请点击"文件"→"打开"，在打开文件对话框中的文件类型下拉框中选择"从任意文件中恢复文本"项（请将鼠标向下拖动，否则无法看到这个项目，如图11），再点击原先打不开的文件，耐心等待一会儿凡是能够被恢复的文本都会出现在Word窗口中，这时候就麻烦你按一下存盘图标吧！

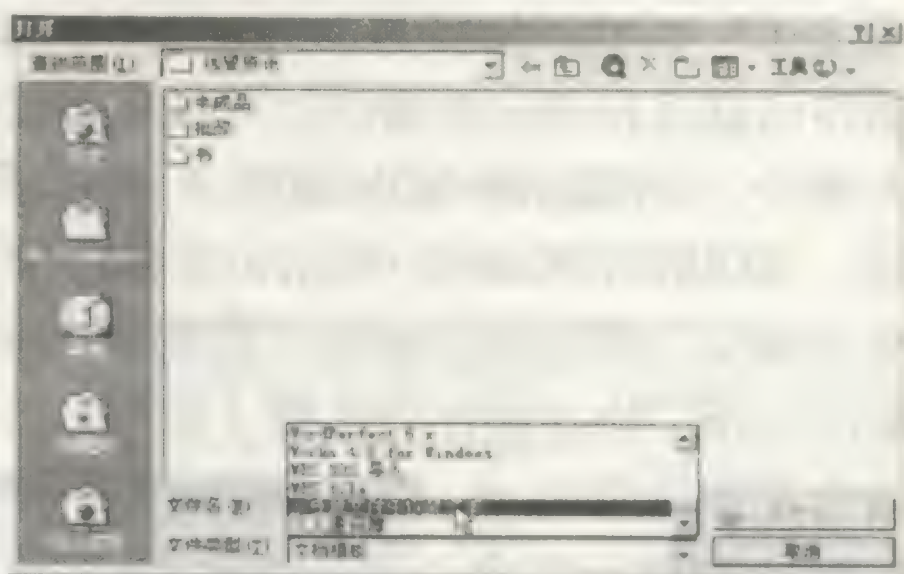


图 11

妙用NetAnts的下载功能

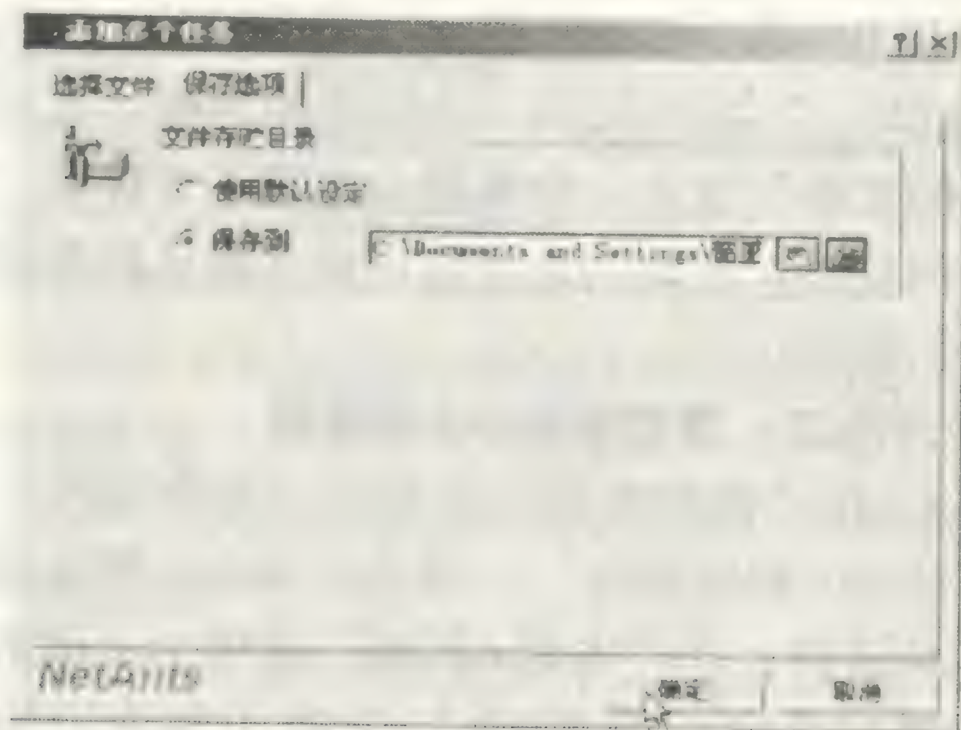
江苏 韶亚军

我们现在的网络速度实在是太慢了，想必这点大家深有体会，每当下载文件的时候，看着有时几分钟纹丝不动的下载字节数，真恨不得把Modem给扔了。但那又有什么办法呢？幸亏后来下载工具横空出世，帮了我们不少忙，避免了中途断线后从头重传的惨剧。NetAnts就是一款专门用于断点下载的程序。但是，一般人在使用网络蚂蚁时只是下载软件包，其实，它除了可以下载一般软件外，还可以帮助我们运输其它的东西呢！

1. 快速下载图片

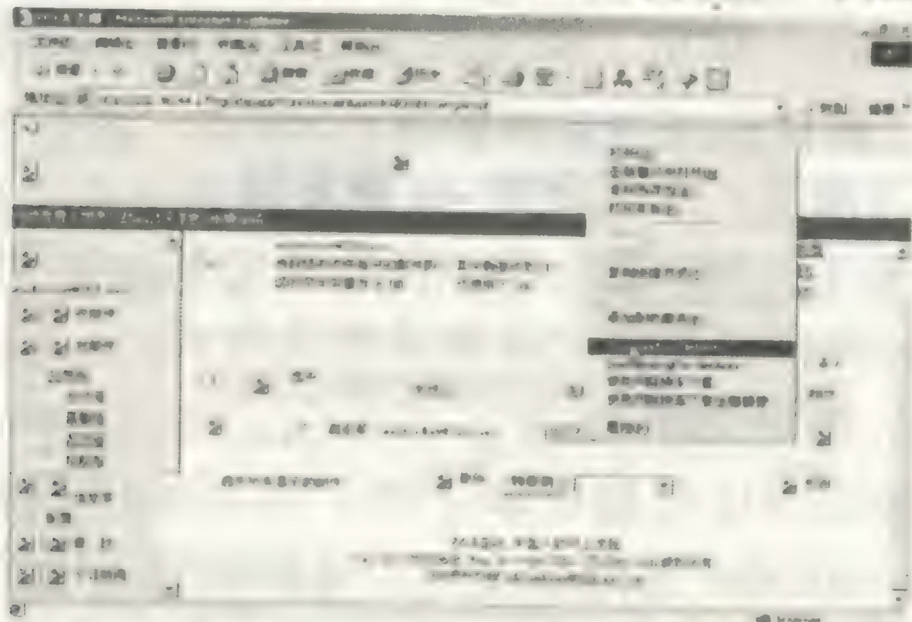
以前我们在下载图片时，都是在浏览器中右击一图片，然后选择"图片另存为"命令来复制至本地硬盘的。但是，这对于一两个图片还可以，如果有多个图片，一个个地去右击、选择"图片另存为"命令那可就麻烦了。不过，我们可以请NetAnts来帮忙嘛！

首先在一有多个图片的网页上单击右键，选择："download all netants"，此时系统将自动启动网络蚂蚁，在打开主界面的同时又打开了一个对话框，上面有一些图标，这都是该网页上的所有内容。在每个图标的最左侧有一个小方框可用于选中一个JPEG格式的图标，当然了，我们也可以把所有JPEG的图标都选上。然后选择该对话框上的保存按钮，再将单选按钮选择保存到输入保存的路径，点"确定"就可以了（如图1）。不过，大家要注意的是：有时JPEG格式下载时会出现错误提示，请查看一下该链接后面是否提示该页无法显示，有时该图片的链接不一定是缩略图。所以在下载前一定要查看一下方可下载。


图 1

2. 多线程下载大附件邮件

有时候，朋友会传给你一个比较大的邮件，其中大部分是附件（如果他能写出几百k的文字信件给你，那不是一封蓄谋已久的情书，就一定是通过复制/粘贴命令来实现的，其中有许多内容是相同的），用一般的邮件程序来下载，速度非常慢。这时候，我们也可以请NetAnts来帮忙。首先安装NetAnts，然后登录到收信服务器上，选中该附件并右击，再选择“Download by NetAnts”（如图2）。之后，一群可爱的小蚂蚁就会一哄而上，

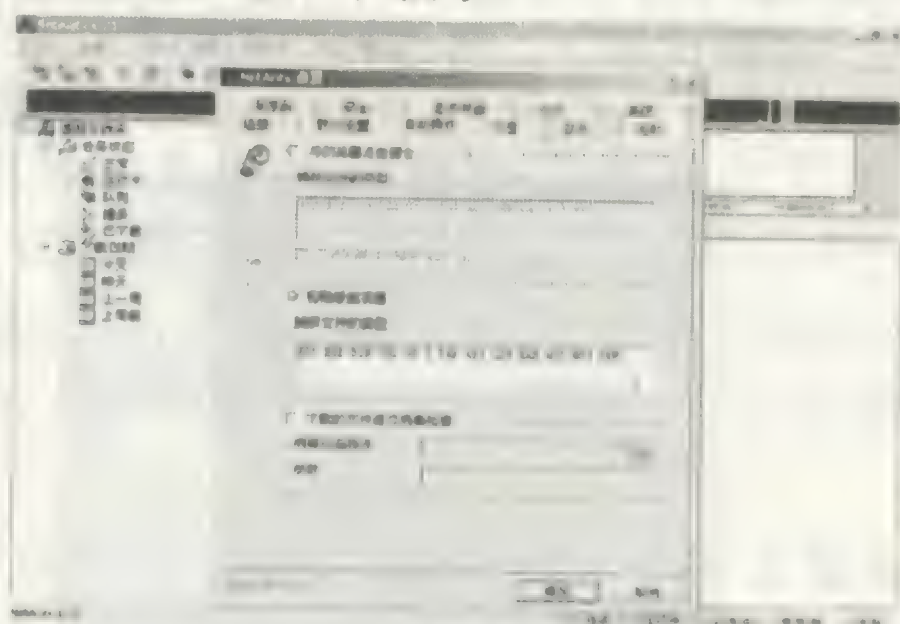

图 2

不需多长时间就会把你的这个“大包”给“搬”到你的硬盘中了。

当然，对于不请自来的垃圾邮件，我们自然会一删为快了。

3. 自动下载Flash文件

利用Flash可以生成动画、创建互动及加入声音，做出来的动画不但是矢量的（不论你把它放大缩小多少倍，它依然那么清晰）而且带保护。同时，用Flash生成的动画体积很小，且播放时应用“流技术”，在网络上可以边下载边演示，特别适宜在网上播放。因此，许多网站都采用了Flash动画技术。而有时我们看到了许多漂亮的Flash动画想占为己有，但可惜的是右击此Flash动画对象后并不像图片对象一样有“另存为”命令，真是非常可惜。有一些报刊介绍了使用打开源文件，再查找*.swf，最后打开下载软件来下载。这种方法虽然简单易行，但是要打开网页的源文件，查找.swf文件，有些太麻烦，而且不太适合初学者。其实，使用NetAnts可以让你的下载软件自动识别Flash动画，并自动弹出下载对话框：打开NetAnts，单击“选项”\“参数设置”命令，弹出“NetAnts设置”对话框，点击“自动操作”标签。在“捕获文件的类型”中加入“SWF”类型（原来默认只有ZIP、EXE、BIN、TGZ、GZ、Z、TAR、ARJ、LZH、RAR、ACE、MP3，如图3所示）。以后，只要IE打开的网页中含有Flash动画文件，只须点击其中的NetAnts动画链接，FlashGet就会自动弹出下载框，轻松进行下载了。


图 3

4. 定时和批量下载软件

我们在下载软件时一般要选择一个比较好的时间，这样可以使得下载的速度大大提高，而有时我们又需要下载大批文件，且这些文件都具有相同之处，或有一定的规律可寻。这时候我们就可以使用NetAnts的定时和批量下载功能。方法如下：

点击“文件”\“成批加入新任务”命令（或按工具栏的第二个按钮），在弹出的对话框中的“网址”栏上填上共同的网址，即每个文件地址都具有的部分，如http://www.newhua.com。“范围”设定的是文件名中数字的规律变化。第二栏的数据一定要大于第一栏的。网址栏右边有一个“*+*”的设置栏，网络蚂蚁将下载地址以数字为中心分割成前后两部分，“网址”设定的是数字前的部分，而“*+*”设定的是数字之后的部分。如笔者要下载http://www.newhua.com/之下的1.ZIP、2.ZIP、3.ZIP一直到10.ZIP，那么我在“网址”中填上http://www.newhua.com/，在“范围”设定第一个框中填1，在第二个框中填10，在“*+*”框中填“.ZIP”，按“产生”即可（如图4）。如果我需要的是0001.ZIP、0002.ZIP一直到0010.ZIP，那怎么办呢？这也不难，只要将“http://www.newhua.com/”改为

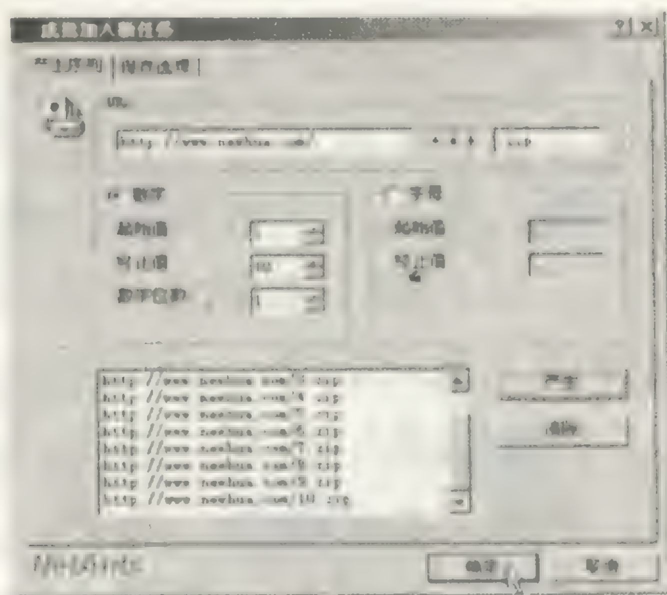


图 4

"http: // www.newhua.com/00 " 不就行了吗？其他设置不变，按"产生"即可。产生之后，按"确定"，就开始下载了。

另外，设置定时下载的方法为：单击"选项"\"参数设置"，再选择"定时"，在设置窗口中填入定时下载和自动挂断的时间（如图5），



图 5

并编辑好下载任务（一般应该多编辑几个，以利用好这一段时间）。最后不要忘记新建一上网链接，并保存口令，再在CMOS中设置定时开机功能或远程Modem唤醒功能。这样，你无需干预NetAnts的任何操作过程，只要打开机器就可以看到自己的"宝贝"已经从远程网站上到达你的硬盘了。

删除QQ浏览器的四种方法

山东 郭玉芝

腾迅的QQ 2000的确是不错，给大家交流带来了很大的方便。但其自带的基于IE核心的浏览器却是不大好用，至少笔者这样习惯了IE的会觉得不太方便。如果你不把它设为默认浏览器的话，它会每次启动都来骚扰你。怎么办？删除它!

方法一：更改文件关联

双击我的电脑，点击"查看"→"文件夹选项"→"文件类型"，将"HTML Document"删除，然后随便找一个"HTM"或者"HTML"文件，按住Shift键双击，在打开方式中选择"iexplore"在底部的"始终使用该程序打开这种类型的文件"选上，如果提示出错不要理会，最后打开浏览器，在询问是否将IE设为默认浏览器时选"是"即可。

方法二：自动删除QQ浏览器

1. 在"我的电脑"里打开"控制面板"，运行"添加/删除程序"，弹出"添加/删除程序属性"对话框，在"安装/卸载"选项卡下面的列表中选择"QQ 2000"选项（如为旧版则选"OICQ"选项)，然后单击"添加/删除"按钮;

2. 弹出一个"Select Uninstall Method"卸载向导对话框，在"Welcome to the OICQ Uninstall Program"画面中选择"Custom"单选按钮，然后单击"Next"按钮;

3. 在出现的列表中，拖动滑动条到下端，将所有含有"Explorer.lnk"的选项选中，单击"Next"按钮;

4. 继续单击"Next"按钮;

5. 在出现的画面中单击"Select All"按钮，然后一路单击"Next"按钮，直到最后单击"Finish"按钮，即可删除QQ 2000附带的浏览器。

方法三：手工删除QQ浏览器

要手工删除QQ 2000自带浏览器，必须做两件事——删除浏览器文件和清理注册表。

1. 删除文件

删除QQ安装目录下的TBrowser.exe和TBrowser.dat这两个文件，这样就完了吗？NO!如果你细心一点的话，你会发现在你的最后一个逻辑盘下生成了一个名为Application Data的目录，把它也删除，这样就OK啦!

2. 清理注册表

运行注册表编辑器Regedit.exe，以"TBrowser"为关键字搜索，可以搜索到如下一些信息，简单分类整理如下：

程序类

HKEY_CLASSES_ROOT\Applications\TBrowser.exe　删除此键

快捷方式类

HKEY_CLASSES_ROOT\ftp\shell\Tencent-Explorer　删除此键

HKEY_CLASSES_ROOT\http\shell\Tencent-Explorer　删除此键

HKEY_CLASSES_ROOT\https\shell\Tencent

-Explorer　删除此键

HKEY_CLASSES_ROOT\htmlfile\shell\Tencent-Explorer　删除此键

图标类

HKEY_CLASSES_ROOT\ftp\DefaultIcon 删除其属性值

HKEY_CLASSES_ROOT\http\DefaultIcon 删除其属性值

HKEY_CLASSES_ROOT\https\DefaultIcon 删除其属性值

这样就可以了吗？不，还没完！我们再以“TencentExplorer”为关键字搜索，可以得到下面的信息：

HKEY_CLASSES_ROOT\ftp\shell 删除其属性值

HKEY_CLASSES_ROOT\http\shell 删除其属性值

HKEY_CLASSES_ROOT\https\shell 删除其属性值

这样就可以了。我们验证一遍，双击一个HTM文件，默认打开的是IE了。而且.htm和.html的图标也改回去了。成功！

方法四：去除QQ自带浏览器的最有效、最直接、最安全也最笨的办法：

1. 安装QQ　2000，假设安装目录为C:\Tencent;

2. 把C:\Tencent复制到其他地方，如D:\Tencent;

3. 卸载QQ 2000，全部不留；

4. 把刚才备份的目录拷回原位置，直接执行C:\Tencent\QQ2000B.exe，（可以建个快捷方式到桌面或开始菜单或启动组，随你便）怎么样？一样用吧，浏览器被干掉了！

相比之下我最推崇方法二，干净彻底，不仅解决了问题，还节约了劳动力，实乃聪明人之选！另外介绍的三个方法也可以，至少你学会了举一反三，在碰到类似情况时可以多一些选择。

NT安装一点心得

辽宁　孙建奎

我一直对Windows NT Server 4.0（中文版）情有独钟，原因嘛，自然是其安全、可靠、稳定的特性了，也自认对其有些研究，谁知最近却让它大大戏弄了一番。单位刚刚买了一台方正文祥600，由于硬盘为40GB（以前还真没接触过这么大容量的硬盘），按照以往的经验，NT Server 4.0（中文版）初始安装只能认8.4GB以下的硬盘空间，多出的部分需在安装了Service Pack 5以后才能相认（这不能不算是一个怪癖吧）。初始安装没什么可说的，只是为了避免网络安装出现异常，便先安装了网卡，以前我一般也是这么做的。紧接着就把Service Pack 5装好了。接下来，无非是显卡、声卡、网卡驱动以及一些常用软件的安装，这自然是信手拈来。可是正当要长吁一口气的时候，问题来了！进入NT登录界面出现如下提示：“服务器控制管理器，在系统启动时至少有一个设备或驱动程序产生错误。详细信息请使用事件查看器查看事件日志。”日志提示信息是这样的：“与Computer Browser服务相依的Server服务因下列错误而无法启动：服务器存储空间不足，无法处理的命令。”

“服务器存储空间不足”，是不是服务器的某些参数有问题，细细地查了一遍没发现异常。苦苦想了好几天，也没好办法，“先放着吧，反正也不影响正常运行”。直到有一天，一位同事要从这台机器上拷文件，我说从局域网上拷贝吧，我给你开一共享。你猜怎么着，共享设不了！看来问题并没那么简单，还有呢，我能看到别的网上邻居，别人看不到我（查找计算机也徒劳），但可以互相PING通。或许，问题出在网络安装上？于是删掉适配器、协议及服务，重启机器，小心翼翼地把网络重新安装了一遍，结果，故障依旧！但这时我注意到一个细节，卸掉网络之后，错误提示信息没有了。

我静下心来，再次详细地分析了事件查看器，发现伴随着每次启动都有这样一条信息“Microsoft (r) Windows NT (r) 4.0 1381 Service Pack 5 Uniprocessor Free.”难道问题出在……？再安装一遍Service Pack 5试试吧。结果，一切问题迎刃而解：错误信息没有了，可以设共享了，网上邻居显示正常了。真不知道是喜人还是气人，我只说了一声：怪癖！

心得：安装网络和Service Pack 5顺序不可颠倒，要先安装网络，再安装Service Pack 5，要是先安装后者，你等着有好戏看吧。



客座专家　龚胜　苏旅

读者　五星物语问：我的显示器最近不知道为什么发热量上升了很多，特别是后背温度，请问该怎么办？

答：估计这是目前全国地区普遍高温情况或产品个体质量的差异造成的，你可以试着在显示器旁用电扇、空调设备散热，不过一般来说，显示器产品内部都有诸如高压包和集成电路，因此发热情况是难免的，再加上厂商大多都有安全保护装置，只要是温度不是非常热，一般是没有什么大问题的。当然，也不排除是产品本身的质量问题，如显示器在发热的同时显示效果也出现了一些问题，那么建议直接送修。

湖南　苏旅

读者　T恤问：我的彩显使用3个月后，显示器的右下角时而出现浅黄或浅红色，请问是什么问题？

答：如果排除质量问题的话，我估计你的显示器可能是被磁化了。你可以看看显示器周围是不是放有音箱等带磁物体。建议将其作防磁处理或者将其远离显示器设备，这样磁化的影响就会小很多。同时，新出品的显示器大多带有消磁功能，在其飞梭菜单中即可调整设置，反复地使用消磁功能也可以达到效果。此外，你还可以利用电流通过带有磁芯的电阻所产生的磁场来进行消磁，这种方法可以达到快速对显示器消磁的目的，但对用户操作要求较高，建议一定要小心使用，没有经验的不要轻易尝试。其办法是将塑料绝缘导线绕成多圈串联在电炉、取暖器等大负载电器上，接入市电后手持线圈贴着屏幕从某一个边缘开始向中心缓缓作圆周运动，最后将线圈与显示屏面成90度角，保持垂直后慢退到显示器1m以外。这样多试几次直到完全消除磁化色斑即可（该方法仅供参考，请在行家指导下进行）。

湖南　苏旅

读者　Wd问：我对Windows 98字体显示不太满意，请问有什么办法能修改一下（不是Word文件的字体修改啊）？

答：呵呵，Windows 98的显示字体确实长期以来都是宋体结构，看久了的话自然会比较单调的，采用以下方法可以解决字体问题。首先在Windows状态下右击桌面（注意不是右击桌面图标），然后，从弹出的快捷选单中点击“属性”，再选择“外观”。然后单击“项目”下拉选单，从弹出的列表框中选择要修改的项目。同时，再单击“字体”下拉选单，从而选择自己想要的字体。其他诸如“标题”、“消息框”等项目的显示字体修改也类似。最后单击“确定”后即可生效。

湖南　苏旅

读者　秦力问：我有一台LQ1600K Ⅲ打印机，但在24根针中断了2根，影响了打印质量。我们这里很偏僻，不好换针。请问应该怎么办？

答：针式打印机出现了断针问题，最好换针，这是解决问题的最好办法，要不打印机继续磨损，对打印效果和寿命都会有影响的。当然，如果不好换针，则可以考虑一些替代方法，如早几年曾流行的一种断针免修软件，即用软件模拟的方式使打印机反复打印从而达到修补缺针问题的目的，但这样的话对打印效果和寿命同样也会有影响。这类软件可以在http://download.pchome.net 等软件网站下载。

湖南　苏旅

WEN TI JIE DA
问题解答

读者　SpeedMan问：请教高手，我买的一台扫描仪扫描效果总不尽人意，图片颜色总是有一点偏色。不知如何是好，是否需要更换扫描软件？此外，我的机器用自带的OCR软件文字识别率不是很高，

能否推荐一些更好的？谢谢！

答：关于你的电脑扫描仪的问题，我想如果排除了硬件质量故障，大多还是由于软件设置失误而导致的，扫描色彩偏色的话你可以查看一下电脑显示卡的颜色色位设置和显示器的色彩配置文件情况，看看是否正确。适当调整一下显示设备的色差Gamma值也可以解决问题。至于你的扫描OCR识别问题，我个人使用后觉得诸如尚书OCR、清华OCR等识别效果都还不错。最后还要指出的是，扫描OCR识别率的好坏也和你设置的扫描分辨率和识别阀值有一定关系，建议反复调整以获得最佳效果。

湖南　苏旅

读者　黄亚军问：小弟打算买一台激光打印机，主要用于家用打印。请问是否需要？而具备USB接口的打印机有哪些？我不想使用并口的产品。此外我看到很多广告上都宣传激光打印机的内存大小，这主要起到什么作用？其性能差别主要表现是什么？

答：对于你来说，家用选择激光打印机确实是一种超前消费，我个人认为如果你的打印使用效率不是很高的话，还是可以考虑普通的喷墨打印机，因为其单机价格较低，许多低端产品价格都在600元以下，黑白打印成本尚可，多次反复灌墨后性能价格比更高，而激光打印机一般单机价格多在2500元以上。其次要说明的是，目前大多数激光打印机并不具备USB接口，因为一直以来主要用于商用的NT操作系统并不支持USB接口，因此难以看到USB的激光打印机，不过这种状况随着Windows 2000的普及和技术发展将会得到解决。最后要回答的是，激光打印机内存大的话，在高负荷打印时打印速度会快很多的，特别是办公室多人共享打印机时更加明显，不过一般对于家用来说，打印内存大小并不是一个重要问题，而且某些厂商为了降低制造成本，也推出了利用系统主存的经济型激光打印机。购买时可以考虑一下。

湖南　苏旅

读者　ZSY问：我买了一台电脑，想用它发传真，而且想发长途传真，怎么办呢？

答：这里要指出的是，电脑主机本身是不能发传真的，因为利用电脑发送传真必须还要有一个支持传真服务的Modem和可使用的电话线。一般来说，通过电脑发传真主要有两个办法。第一种方法是使用专门的传真软件，如某些Modem自带的Bitwave、WinFax Pro等，这类软件可协助用户使用普通电话线进行传真业务，当然，收费情况和普通传真机收费标准是一致的。如果需要长途传真的话，在所拨号码前加入长途区号即可。第二种方法是通过因特网上的各类传真服务机构发送传真，这类服务大多是免费的，但需要电脑能上网。不过在使用时也需要遵守各项法律制度。

湖南　苏旅

读者　许京问：我的打印机是Canon 210SP，请问在UCDOS WPS汉字系统中如何设置才能正确打印啊？此外，我听说液晶显示器没有刷新率的概念，请问这是怎么回事啊？

答：Canon喷墨打印机有自带的DOS管理设置程序，先进入设置程序选择该机兼容EPSON LQ系列打印机工作模式，然后在UCDOS WPS的打印设置中同样选择LQ模式即可。

关于液晶显示器的问题，因为传统CRT显示器采用的是逐行刷新原理，为了保持画面的稳定性，就必须持续以至少60Hz（即每秒60次的刷新速率）刷新显示屏，虽然暂时使人感觉到画面稳定，但长期使用后人眼同样容易出现疲劳干涩的症状。而液晶显示器则不同，由于液晶的显示功能是通过屏幕上排列有序的液晶单元工作来达到的，而其背光板以完全不间断的方式工作，因此显示画面非常稳定，即使是60Hz甚至更低的刷新率都不是问题。不过在某些液晶显示器上，刷新率设置不当虽然不会给显示稳定性带来问题，但显示效果却会受到影响，一般来说，设置为60Hz是最佳工作方式。

湖南　苏旅

读者　熊猫阿贝问：我的笔记本电脑是东芝P133的，由于速度相对较慢，因此我打算把其中的CPU升级，最好能用上K6－2的产品，请问有没有办法做到，我打开了笔记本，却发现上面没有跳线装置，这是怎么回事？

答：由于受到制造结构的影响，笔记本CPU一般是不能升级的，以前的老式笔记本产品更是如此。由于P133的CPU和K6－2的CPU属于两种不同类型的产品，其核心电压等都完全不同，在一般的情况下，用户是无法自身解决升级问题，更何况该笔记本上并无设置跳线（自身制造结构特点），再加上K6－2的CPU自身发热量较大，因此即使是

勉强安装了，对笔记本的寿命也是一个非常大的影响。所以笔者并不赞成将老笔记本去升级CPU，不过，适当地增加内存容量倒是能解决一些系统数据传输的瓶颈问题。

湖南　苏旅

读者　阿健问：我想知道“控制面板”里“电源管理”中的“硬盘、显示器多长时间后关闭”是什么意思？什么情况下需要修改它？

答：电源管理功能是Windows中一种基本的节能方法。它的作用是关闭一些长期闲置且耗电量大的设备，如硬盘和显示器等。这样也可以降低产品的使用功耗，延长使用寿命。如果要修改的话，一般是在刻录光盘、使用测试软件测试时进行，这样就可以排除对这类程序的干扰。

湖南　苏旅

娱乐



晶合后院　蓝蒂亚克问：在玩《永远的伊苏II》时，我拿取了黑珍珠，然后该干些什么？右边有山洞，洞中有一道裂缝，可是一凑近就说“漆黑一片什么都看不到”，是怎么回事？

答：回到熔岩之村，变成露，和吊桥边的鲁夫讲话后，再变回来和他讲话，他会给你“细语的耳环”，装备后到有石缝的山洞，再重复你原来的动作就行了。

晶合后院　千幻圣光

晶合后院　千幻圣光问：在玩《永远的伊苏II》时我打到了萨尔门神殿，听到一些头目在开会，听完后不知该干啥！望各位指点！！

答：变成露，用细语的耳环，然后听到了一个密码，再去左边救人。

晶合后院　kyoiori

晶合后院　superkoala问：我在玩《永远的伊苏II》，一开始在矿坑里找到火焰魔法，装备上去后不知怎么使用，我都14级了，MP还是0，请指教！

答：要先到废墟的一面墙壁上找到一块石板，然后再去打石像兵，打开宝箱得到法杖，再和上面的老人交谈，最后去触碰女神像，即可得到法力。

晶合后院　夹心饼干

晶合后院　精灵兔兔问：关于《永远的伊苏II》的问题，在兰斯村，我已经治好了莉莉亚的病，已经找到五位神官，石板也已拿到，矿坑里的巨魔已经打死。到吉拉家的地下室，走到上方的墙下，文字提示“有邪恶的动静”，然后就不知该怎么办了，我已经和村里所有的人交谈过了。

答：在那个地窖使用矿坑最底下得到的“恶魔之铃”就可以继续了。

晶合后院　odysseus

晶合后院　NagisaKaor问：关于《辐射II》的小问题。有哪位大虾知道XL70E3这把枪在哪里？请告知，在下感激不尽！

答：XL70E3在油轮上一个女人身上有一把。另外，在摩多克城附近有时碰上商人（他是唯一一个谈话时会报出自己名字的商人）时，卫兵身上会有，这种情况下商人还会有“外星冲击枪”卖。

晶合后院　乱雪

晶合后院　金山快译问：《龙战士3》中，龙长大后，去天使之塔要经过飞翼城，必须先在农育所完成一件任务，在这里要往温室上抛石头，我总抛不远，打不到温室，求助。

答：先直着跑，突然转向石头就行了。

晶合后院　欧洲新贵

晶合后院　呆人问：在MM7中，我忘了剑客转职的任务在哪接的？还有到太阳神庙那个岛的地图在什么地方？

答：剑客的初级转职在埃拉西亚城镇中心附近接，黑暗转职也在那里，光明转职在布拉卡达沙漠。牧师转职用的“埃弗蒙岛地图”在泰塔利亚潮水洞穴（有武器店与盔甲店的那个小岛）里那艘船的一个暗门里，不太好找，多转转吧。

晶合后院　乱雪

晶合后院　昀悟问：“新仙剑”刚开始时（做梦的时候）的那个BOSS罗刹鬼婆能否打倒？小弟不慎被其砍死！纯阳剑能留住吗？

答：罗刹鬼婆好像是打不死的。纯阳剑要

交给土妖，以后回到十年前时还会回到那个洞里，他会还给你，另外还给你青龙碧血玉，这是灵儿结局的必需品。不过遇到土妖和月如的结局有冲突。

晶合后院　何方求败

晶合后院　清香百莲问："新仙剑"的目录下有两个结局动画，不知如何出现？

答：赵灵儿隐藏结局

触发剧情时机：灵儿生产后，收集36只傀儡虫交给圣姑之前

必备物品：青龙碧血玉、七颗女娲石、糖葫芦、玉镯、绣花鞋、香袋、仙女剑、青丝巾、丝衣、青锋剑、金罡珠、五毒珠、寿葫芦、风灵符、雷灵符、水灵符、火灵符、土灵符、天师符（全攻击系列符咒各一）、蜂巢、赤蝎粉、毒龙砂、化尸水（全系列毒虫各一）、尸腐肉、蝮蛇涎、缠魂丝、忘魂花、紫罂粟、醍醐香、迷魂香（全系列毒物各一）。

使用说明：在灵儿生产后，圣姑会请李逍遥跑腿去试炼窟拿36只傀儡虫，如果这个时候，玩家具有上述的所有物品，只要对着灵儿使用青龙碧血玉，就可以启动灵儿版的隐藏结局，上述的物品会被扣掉。当你听到李逍遥在仙灵岛上偷看灵儿沐浴时的音乐后，就表示已经成功了。

林月如隐藏结局

触发时机：灵儿生产后，收集36只傀儡虫交给圣姑之前

触发条件：在一开始的梦境中没有遇过土妖，且金钱为零

必备物品：66只傀儡虫、9只金蚕王、聚宝盆、七彩玉灵芝、灵心珠、三尸蛊、鹤顶红、孔雀胆、血海棠、断肠草、金蚕蛊、无影毒（七大毒蛊各一）、长鞭、九节鞭、金蛇鞭（全系列鞭子，月如专用武器）、金童剑、玉女剑、越女剑、凤鸣刀、梅花镖、银针、袖里剑、透骨钉、无影神针（全套暗器各一）、雷火珠、血玲珑、吸星锁、捆仙绳（全套法宝各一）。

使用说明：在灵儿生产后，圣姑会请李逍遥跑腿去试炼窟拿36只傀儡虫，如果这个时候，玩家符合触发条件，并且具有上述的所有物品，只要调查林月如，就可以启动月如版隐藏结局，上述的物品会被扣掉，酒神咒消失。如果你看到林月如身上发出光芒，就表示已经成功了。

晶合后院　李斯茗

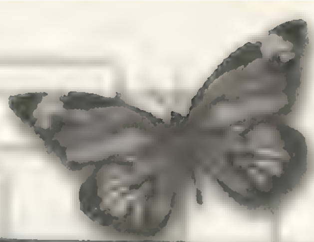
疑难求解

读者　licong问：我启动Windows之后，后台有个程序wscript一直在运行，当按下Ctrl+Alt+Del后可以看到有无数个wscript在运行，一直把我的内存耗尽为止。wscript.exe好像是一个关闭什么脚本的程序，启动之后自动加载，可我在注册表中并没有找到它。我进入安全模式把它删了(就在Windows的根目录下)，可重启之后Windows必须加载它。请问我该怎么办？我的机器配置：PⅡ 266、32M RAM、4.3G硬盘、Windows 98系统。

读者　小生问：我的机器如下——AMD Athlon 1G、华硕K7V133-C、华硕V7700 pro、创新VIBRA 128、内存256M、IBM腾龙3 40G。一个星期前我在DOS下删除了Win98，装了WinMe。头几天都没什么问题，可过了不久问题就来了，症状是常常会突然关机，好像断了电一样，可是并没有断电，只是电源灯在一闪一闪的，要彻底断了电源才能再开机。我换了个跟原来一样的电源也是这样，请大家帮忙。我的电源牌子是精工。

读者　张旭颖问：我安装了Windows Me和Windows 2000 Professional双启动，可不知为什么，我在Me里装了Windows优化大师后系统没有发生什么问题，但在Win2000里安装以后发现WinMe里桌面的快捷图标全都不见了，只剩下网上邻居、我的电脑、我的文档还有IE而已。打开开始菜单，里面的很多程序也不翼而飞了，我重新启动后还是如此。我的配置是PⅢ733、128M内存、ASUS主板。

读者　enjoysprite问：我玩《月影传说》，已经从摘星楼出来，正要去飞龙堡。在路上已经救了月眉儿，而且给酒店采了草药，给老头买了鱼钩，还找到了独孤剑。我记得去飞龙堡要经过悲魔山庄，但是我在惠安镇东郊的一座必经之桥上怎么也过不去。我该怎么办？





本栏目文章均只代表作者本人观点，文责自负。

本刊百期“大众软件让你做”征文活动开展以来，读者踊跃参加，提出了许多中肯有效的改进杂志、提高发行的手段。小编我本来没打算登，我们自己还没用上，先让竞争对手学了去，那还了得？不过老编却非要求刊发出来不可（Walker喜欢看我烦躁的样子而已），那就登好了，我也很诧异读者们的敏锐头脑呢。

广东　陈俊涛

一、搞好封面设计，树立品牌形象

俗话说：“人靠衣装，佛靠金装。”电脑杂志也不例外。只要搞好封面设计工作，就等于成功了一半。现在，假如你是一位电玩迷，准备购买一本电脑杂志，当你来到报摊前面，看见各式各样琳琅满目的电脑杂志时，最吸引你的是什么？没错，就是封面设计。一本电脑杂志除了要有丰富、精彩的内容外，更重要的是搞好封面设计，从而树立品牌形象。就像咱们的《大众软件》4个金属式的大字，简直是一看就能让人认出来。不过，也只能让旧顾客认出来。不知众位是否看过一本叫做《游戏机》的杂志，该杂志就是由于在今年的第三期封面中，以金城武所参与的《鬼武者》为封面，从而吸引了许多电玩迷去购买。如今，我们班里每一个电玩迷都开始购买此杂志，而它也因此销量大增，由每月一期变为每月两期，出起半月刊来了。所以，希望大软也能够做到“搞好封面设计，树立品牌形象”。

二、丰富杂志内容，做到“软硬兼施”

电脑杂志的内容，是吸引读者持续观看和购买的重要原因之一。当然，我也不例外。记得我第一次接触《大众软件》，是在一年前的8月。那时，我刚准备购买一台电脑，想要一本电脑杂志参考参考。就在这时，我的堂兄向我推荐《大众软件》，其原因很简单，就是因为这本杂志不仅是单纯介绍软件或者硬件，而是做到“软硬兼施”，既介绍软件又介绍硬件，而且还及时报道潮流热点，信息动态，让我们紧跟着时代，不会脱节。里面的读编往来，问题交流等栏目再加上每年一次的周年大聚会，更是大大拉近读者与编辑的距离。从此以后，每逢每月的1号和15号，我都会赶紧来到报摊购买《大众软件》。不知不觉间，一年过去了，我的书柜里已经挤满了20多本《大众软件》了。虽然与那些已经有三五十本甚至100多本的大软迷比起来，这只是一个很微不足道的数字，但是，我相信我们的意愿都是一致的，那就是希望大软能够越办越好，让我们一起见证它的成长。希望大软能够秉承一贯的宗旨，继续做到“软硬兼施”，并且开辟名为“DIY天地”和“软件应用”两个栏目。在“DIY天地”栏目中，介绍一些装机常识，如何搭配才能兼容等问题；在“软件应用”栏目中，介绍一些流行软件，例如编程序、编网页等软件工具的应用和心得，成为电脑迷的电脑应用和娱乐的第一选择。

三、“送礼物，搞噱头”，吸引更多读者

谈完封面设计与内容的问题后，也应该谈谈如何增加销量，保持优势的问题了。在今年7月，也就是上一个月，有一本名叫《电脑游戏攻略》的杂志就是因为通过送《金庸群侠传Online》的50点计费卡，并且在一些网站上大肆宣传，说明价钱不变，从而起到搞噱头，增加销量的作用，在短短一个上午的时间，我们学校附近报摊的这本杂志就已卖个精光。由此可见，送些小礼物，搞点噱头的作用是多么大啊！因此，我建议，大软可以考虑通过拉赞助的方式来随书奉送一些计费卡什么的，从而增加销量。并且在每月的下半月刊中定期赠送一片光盘，而其中内容最好是像《电脑爱好者》合订本那样，提供大软网站的离线浏览和奉送一些游戏的Demo、补丁。这样做既可让那些有电脑却没上网的人享受上网的乐趣，又可以减少利用窄带上网的人下载游戏Demo的时间和金钱，更可以增加大软的销量，真是“一箭三雕”。至于大软的销售价格也可以提高0.5-1元，即零售价格为7或7.5元。

浙江　郑杰

依我看，这个……要把“大软”做成“巨软”，先要整顿全社，精简人员，合并3部，轻装上阵。大力提拔新人比如我，老同志阿飞等送养老院……当然老编你不能走，要不谁来领导我们啊？大软是IT杂志，不是服装杂志，做得精美当然没错，但忽视了其他方面就得不偿失了。就好像一个

精美过头的包装中只有一块食之无味的速食面，对一个饥饿的人来说，面显然比包装重要。所以大软应该放弃追求豪华的虚浮做法，以充实和大气来吸引读者。老编你有没有发现，大软在前几年中发掘和搜罗了一批专业水平及文笔都十分了得、可以写出重量级文章的作者？对，就是那些特约作者！后来大软明显放松了这方面的工作。那些特约作者都不怎么见到有文章发表了，大软又没有及时发掘出新一批可独当一面的文章高手以保证稿源，导致青黄不接，剩一些散兵游勇发表一些零散的文章。没有高质量稿件及相对固定的作者群的杂志，很难在读者心中确立起一个地位、一种风格，而没有一种风格和一个地位的杂志，则很难在市场上立足。

安徽　孙强

弄点星际战术的讨论、网友见面会，要多多举办。建议：就开个栏目为“软迷乐园”（就是交友天地）。开通的话，我第一个报名。大软的奖品太“轻”，且没多大的用处，得奖的人还很少；你们应该向《电子游戏软件》学习，学习它们的奖品，呵呵！最后我要说的是后院，去了没多大意思，应该向“第九城市”学习。

浙江　朱克增

如果大软让我做（我不上阿飞的当，我才不做《大众软件》呢），我首先要做一本大软的副刊。现在真正把大软从头到尾看得有滋有味的读者少之又少。虽说大软的发行量与日俱增，但不可否认，大软是离菜鸟越来越远了。如果大软不想抛弃菜鸟，是否可以在不改变刊物的原则上，另出一本菜鸟级的副刊，最好是单行本，也就不会和“大虾”们撞车，菜鸟“大虾”，各走一边，就不怕虾们老是笑话我等菜了。不知此创意如何？

上海　文建明

哈哈，“《大众软件》上海分部”成立啦！

把《大众软件》做成周刊：北京出两期，上海出两期。两地之间可以相互学习，取长补短，共同进步。大众软件要有新的发展就要有新的举措，而且在某种程度上可以弥补杂志的单调性，使内容更充实。

湖北　杨军

假如我是《大众软件》的一小编，我会采纳一些新颖的点子，因为要想在刊林中立于不败之地，办刊招数必须出新出奇。

1. 我会借本刊创刊6周年之际，向全体读者及网友征集本刊的刊徽和广告宣传语，甚至可以征集本刊6 周年纪念活动标志。此举既能吸引读者参与，又能借6周年活动之际，进一步扩大本刊的影响。

2. 俗话说：“知己知彼，百战不殆。”所以我会举办一次读者意见调查活动，针对读者所喜欢的软件刊物，不管是老牌刊物，还是后起之秀，我希望的是读者能畅所欲言，写出他们的意见和建议，甚至可以将活动主题定为“向《大众软件》开炮”，即针对目前《大众软件》存在的问题和不足，请读者大胆地提出改进方案。因为只有承认自己的不足，才能不断进步，主动迎接市场的挑战。

3. 读者的意见永远是刊物不竭的源泉，所以每期我都会向读者征集话题，即写读者爱看的内容，栏目名称取为“众议院”。话题来自于读者，发表高见的“议员”也是读者，这种原汁原味的“煲”一定够味。为了提升刊物档次，刊物也会请有关专家针对话题发表看法。

4. 除了话题讨论外，我将进一步开一个“超级辩论擂台赛”，即针对每期提出的辩论主题，读者可以参加正方，也可以参加反方。我在刊物中刊登正方和反方的意见，然后请广大读者投票，决出“本期擂主”，予以奖励。

5. 为了更好地吸纳读者办刊的“金点子”，我会举办“有奖征集办刊金点子”活动。编辑部会依据其意见的可行性和可操作性，每期评出“最佳金点子奖”、“优秀金点子奖”若干，并登出获奖者的照片。

北京　色人

21世纪和时尚的同义词是什么？是个性，只有个性才能引人注目，才能超人一等，才能脱颖而出。我有两个想法，第一，我们可以做出自己的社歌，自己填词，自己作曲，小编来唱，然后让广大读者也一起唱。就像一个足球俱乐部一样，有自己的队歌，球迷们都能朗朗上口。这在业界还是第一个吧？第二，能不能开个酒吧，当作向社会展示的一个窗口，还能进点外快，岂不是一举两得？再说，酒吧是文化发展的产物，它的存在对我们很有利啊！比如说，杂志有什么举动，可以在第一时间内让大家知道；而业界有任何事情，我们也能马上知道啊！就像武侠小说里的客栈一样，是个传播消息的好地方，大家说呢？



第六届大众软件奖系列活动之六

2000-2001年度最佳文章和最佳栏目评选揭晓

这几日做杂志的时候还必须参加6周年的各类活动，接待远方的诸多来客，套句不时髦的话说，那叫“痛并快乐着”。活儿增多自然是头痛，不过各地的朋友们齐聚北京，非但有众多的新朋，也不乏旧时的老友，却也是很令小编们高兴的事（碧落：是啊，有很多PLMM……）。

本次最佳文章和最佳栏目的评选结果如下：

	选项	文章名	作者	刊登期数
应用篇	读者最喜欢的文章	十种武器——新世纪酷机推荐	晶合实验室	2001年第11期
	读者最喜欢的栏目	实用软件		
		应用心得		
		网络时代		
娱乐篇	读者最喜欢的文章	石器时代	cOMMANDO	2001年第5期
	读者最喜欢的栏目	攻略指引		
		游戏剧场		
		专题企划		

按惯例，我们是要恭喜一下获奖作者的。可是，因应用部分最佳文章的作者是本刊的晶合实验室，所以，可惜啊！（省了1000元奖金）至于娱乐部分的cOMMANDO，他也是本刊的小编了，嘿嘿……（Walker：且慢，因cOMMANDO写作时尚未成为本刊的正式员工，所以奖金可以拿走）啊，那这钱就省不了啦？嗯，恭喜cOMMANDO（请客吧你）！

最可惜的是我们抽中的两位特别幸运读者：北京的朱星光和辽宁的王亮，他们本来是有资格来参加我们6周年的庆祝活动的，但由于他们身为学生，已经提前开学了，所以只好悻悻说“大软，拜拜！”。另外，“大众软件100期”晶合后院特别版也有2位中奖读者因同样的缘故不能前来，实在遗憾。不是一直说什么“减负”吗，为什么暑假没过完都提前开学了？

另外，本次活动还抽出幸运读者奖100名，奖品是大众软件奖奖券1张。记住，我们本期刊出了获奖号码，请一定握紧你的奖券，仔细看看，也许，那就是一台奔4呢。

幸运读者名单

江苏	张洋	湖南	王博	新疆	韩凌	河南	王龙	安徽	张家雨
湖北	周洲	上海	武文轩	天津	陈光	黑龙江	马孝岩	云南	江岸霖
陕西	宋腾	江苏	郭仁杰	内蒙古	冯磊	广东	林佛文	江苏	孙杨
海南	冯光宗	湖北	朱圃佳	贵州	李琦	江苏	毕勇	四川	潘瑞齐
辽宁	李岩峰	内蒙古	鲍玮	山东	刘星洋	海南	符泰	北京	兰剑
云南	蔡可	安徽	李曙天	广东	廖晨安	北京	曾勇健	广东	周勤奎
吉林	赵况竞	天津	朱玉	河南	亢小健	广东	霍丽敏	浙江	林洁
江苏	祝晓晓	宁夏	胡承新	广东	崔北丰	陕西	陈天锋	北京	李亚娜
广东	黎博闻	广东	郑豪健	浙江	黄冰	安徽	吴彬	湖南	刘苗苗
湖北	陈方亮	浙江	胡铮	山东	刘世涛	上海	郑美凤	湖北	高辉
四川	刘达伟	河南	杨光	北京	潘春强	北京	王欣轶	北京	由慧欣
湖北	刘旭东	黑龙江	凌明显	河南	邢亮	吉林	刘志强	上海	张潇杰
北京	张宇婧	山东	李舒扬	广东	陈永生	浙江	叶伟伟	浙江	朱如佳
上海	范宇佳	北京	冯凯	天津	王曦	江苏	周浩良	湖北	江飞
北京	刘阳	贵州	陈实	湖北	付筠	陕西	任俊鹏	四川	张炜
上海	瞿黎敏	上海	陆玮	黑龙江	张波	广东	谭朝中	贵州	钟晓璞
北京	王北源	陕西	任冬	山东	张虎	黑龙江	徐卓	上海	王志昕
广西	蒙文龙	河南	王雪冬	天津	宋冉	上海	刘肖虎	山东	孙大林
上海	程琦涵	四川	梁辰	河北	张鹏	山西	李睿	广西	韦耀华
河南	李刚	甘肃	范荣宸	青海	黄硕	辽宁	张强	河北	韩霖

六年，可以做到什么？

一个孩子6年间从懵懂小儿踏入学堂，然后又用6年时间跨越一个台阶，接下的6年之间就再也不是孩子，而是少年，继而是青年。当他步入成年后，回想自己已经历了多少个6年。他用6年时间长大，用6年时间懂事，用6年时间成熟，再用6年时间了解自己的幼稚，然后继续用自己余下的N个6年来明白自己仍然懵懂于社会，让自己在无止境的学习与求知中度过人生。如果人能够预言自己的消失，那么用最后的6年来总结自己的无知算不算少。

这些是哲学家们的工作，我们偶尔可以去努力探求一下，却注定永远也不会知道答案，因为有了答案的问题往往被人称作定义或是定理，就如同牛顿先生被苹果袭击后觉悟出的第一运动定律。可是世界上只有一个牛顿，只有他幸运地被苹果砸了头却比以往还要清醒，如果换作别人，谁可以保证他不是脑震荡或是昏迷然后导致间歇性失忆呢？所以，要是研究哲学就要知道，你的所有问题都可能没有答案，因为你问的大部分是人生，人生有N+1个答案，可变动系数为100%，可变动时间为170万年，很复杂的哲学公式。很偶然的机会让我们远离了哲学研究，不必去运算那根本没有答案的问题，因为我们正迷失在另一个同样复杂且同样没有尽头的迷宫中，那就是IT。

提起IT可能有人不知道，提起《大众软件》也会有人不知道。IT介绍起来太麻烦，因为它的概念太笼统了，简单来说就是信息产业。但是《大众软件》介绍起来就容易得多，因为它就是你在看的这本杂志，而今天，正是它6岁的生日。用世俗的概念来理解，就是：这个孩子可以上学了。

因为他只有6岁。在他起步的时候有很多的人看着他出生，继而在成长过程中又有很多的人因为他长得不好，或是爱上别的孩子而远离了他，也有路过看到这孩子还是有可爱之处，所以常来看望他；更多的是把他当作自己的孩子，不管是否是歪瓜劣枣一贯爱护如往昔的，做得好就夸奖表扬，做得不好就批评教育。总之，如果没有这么多爱过、路过的人的目光，这个孩子是长不大的。所以，要谢谢所有认识《大众软件》的您，谢谢您对他的关怀！还希望您对他继续关怀，因为当一个孩子走向社会后，面临的苦难和危险远远大于在家中。

友谊宾馆在北京市海淀区，可是我从来没有去过，《大众软件》的6年汇报会就在这里召开。正值大运会开幕时期，在宾馆的宴会厅正门高挂着“热烈庆祝大运会胜利召开”的标语，让我们一干人等误以为这里是大运会的记者招待会，所以不敢贸然闯入，直到看见接待人员的胸前挂着《大众软件》的标志，才敢承认自己是《大众软件》的工作人员。

穿过记者组摄像机和照相机的封锁，就可以到达会场了。300多名读者、作者以及厂商代表已经到位了一半，会场前广告部的工作人员忙碌地进行着嘉宾签到和发放礼品的工作，问到编辑是否有奖品时，被热情地告知：没有！回到会场中，面对读者、作者和厂商代表的询问总觉得很不自然，因为从小的谦虚教育让我现在只要是说自己的优点，不管属实与否都觉得自己不对。但是30多万的发行量无论如何也不能谦虚地说成3万，所以，找个没人的角落坐下静静地看着大会的进程才是最明智的。阿拉伯风格的顶廊透露着友谊宾馆的豪华气派，据说去年是拉丁风格的装修，可惜去年留守编辑部，所以没有机会看到。

对于与会者的要求如同一切会议一样，穿着庄重大方，不卑不亢，干净卫生，会议流程也很普通，来宾介绍、代表发言、工作总结、未来展望，其中贯穿了《大众软件》6年来的成就史和辛酸史。虽然6年只是一个孩子成长的过程，但是对于《大众软件》来讲，却发现他已经开始成熟了——大家居然都知道，以后的路会更难！每每开过会后，就能更深一层理解老前辈们的话：革命尚未成功，同志仍需努力！

会议期间花絮很多，但是没有比抽奖和会后的游玩更让人兴奋的了，可惜大会奖品和工作人员无缘，只得看着一台台MP3嫁入他家，其中一个差点作废的名额是和我很熟的读者，本想游说让她转送于我，却被告知：过几天到我家来……可以一起听了！

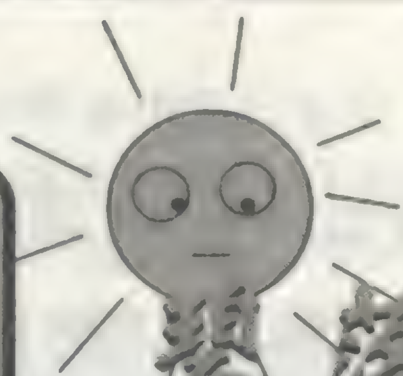
空手散会总是心有不甘，于是，多拿了两瓶矿泉水作为对自己的补偿，结果得知4个小时的车程只停一次车，所以也没敢多喝，其中一瓶还转让给了别人。终于坐在了车上，想到海边的风、海边的烧烤，遗憾也渐渐淡去，希望我们前往南戴河的路上一路顺风。

很多人说，云起，你真够贫的。其实，我是个很沉默甚至沉闷的人，但是，为了一些喜欢我贫的人而贫，当大家都不喜欢我贫了，我就缄口，突然发现活得很没有自己！我也没事似地以为自己是个哲学家，或者庸人自扰，平平仄仄地当自己是个文豪。其实我就是生活在人群中的人，喜欢石康的小说，喜欢崔永元，也喜欢说：不过如此。

北京　云起

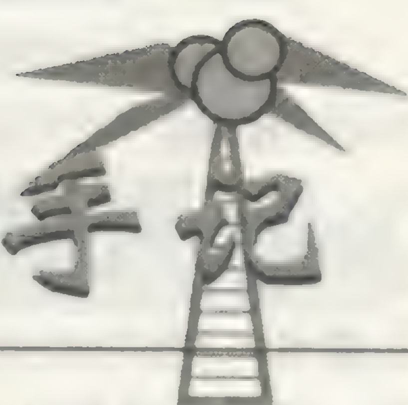
大众闲话





团号：NDH0824
委托人：大众软件杂志社
出团时间：8月24日下午3时
导游：碧落

碧落南戴河导游手记



“大众软件的朋友们，大家下午好，欢迎大家来参加我们的南戴河两日休闲游活动，我是导游碧落，很荣幸能与朋友们一起度过这两天的美好时光。南戴河与北戴河东西并列，一桥相连，总面积20平方公里，海岸线17.5公里。在这里，沙软潮平，滩宽水清，潮汐稳静，风爽无尘；岸边上，林带苍翠，绿树成阴，实在是炎炎夏日中最好的休闲去处。只是有两点要提醒大家：一是吃海鲜找准店，卫生合格别挨‘宰’；二是购买旅游品时要谨慎，难免会有当地人向朋友们兜售珍珠、玉器，几十元就可以成交。大家想一想，几十元能买到真的珍珠吗？我导游不能不向您交代明白，要不今天您买了，明天您说是假的来找我，今天我是导游明天我成‘倒霉’了。车上我们为朋友们准备了一些矿泉水，需要的朋友可以自行来取，但请注意一点：我们的路途比较长，中间只在滦县停留休息，所以朋友们还要注意水量。如果有哪位朋友有特别需求，请与我讲，暗号定为‘唱歌’。”

每次带团之前都要有这样一番开场白的，这次也不例外。若在平时，这一路上导游是不可以休息的，要介绍目的地和沿途的风景，好在这次都不是外人，也就省了我的事情。

一路颠簸，直到天已经黑了才到海边。刚下车，便有一股海风吹来，的确是有一种惬意的感觉，不过这个时候大家却没有太多的心情去体会大海的感觉，全都一路小跑奔餐厅了。我向大家交代着：“晚饭后自由活动，子夜12点，海边故事会……”

12点的时候，来到了海边，虽然已经很晚，海滩上却还是有很多人。几个朋友围成一圈坐下来，开始讲故事。我环顾了一下众人，说：“似乎大家还没有做好准备，来，还是我抛砖引‘瓦’吧。我先讲一个我自己真实的故事……”说着，我凝望着大海，许久许久，而后用非常浑厚的声音讲了下面的故事：“小时候，妈妈对我讲，大海，就是我故乡，海边出生，海里成长……”刚刚讲到这里，无数的沙子已经飞到我的头上（**小编曰**：当时其实碧落喝多了，一边扯些闲话，一边趁着天黑大家看不真切，一个劲儿在沙坑里猛刨，据说这里的贝壳卖到药铺还很值些钱。旁边的上海MM妮可离他比较近，好奇地问：“你在做什么啊？”碧落生怕别人听见来和他抢，急忙贿赂：“别问！呶，这个奇形贝给你。”妮可一愣，接过来仔细摸了半天，最后凑到亮处一看：“啊，这叫奇形贝？”交给众人遍阅，大伙这才明白，个个怒笑：“这笑话果然好笑。”大团的沙子顿时如云盖顶，随风清扬。原来那奇形贝却是碧落在沙里挖出的一个花生壳。）

故事会一直持续了2个多小时，直到越来越多的人困了才渐渐散去。一个人信步走了一会儿，坐在沙滩上，背靠着一块大石看着海。夜晚的海似乎有一些可怕，黑黢黢地什么也看不见。感觉着海风吹动着头发，飘洒着在脸上摩挲，听着海浪的声音，犹如爱人在耳边的呢喃。沙滩上，一把把花伞，一个个帐篷，花伞下面、帐篷里面，隐约还能见到一对对恋人的身影，在那一刻，或许无论谁都希望身边也能有一个人陪伴……看着天上的星，明朗而清晰，久居都市的人很少能见到如此的星空。流星飞过，心中连忙许下心愿，却不知这心语是否能如了星愿。

第二天早上去海滨，有游泳、滑沙、打沙滩排球等活动。滑沙的人似乎比沙子还多，大家都望而却步，于是还是去打沙滩排球的比较多。Lrosa的着装是一身桔黄色的坎肩，总容易让人联想到某些手持扫帚的服务人员；蓝桥穿一条蓝色泳裤，第一次感觉他那么性感；最值得说的是Walker，动作极为优美，每一次救球基本上都是“云起、阿飞、碧落”。

回程的路上，大家都觉得累。上车之后，我点清人数，然后分发矿泉水。这一切都做完，已经非常疲倦了。倒在椅子上，还没合眼，就觉得有人在推我：“碧落，醒醒。”一看，原来是阿飞那张慈祥的脸：“碧落，这次你导游得不错，回去以后写一份工作汇报吧，把这两天的事情记录一下，礼拜一给我。”我努力摆出一个温和的微笑，从牙缝里面挤出两个字来：“好吧……”

修罗剑不偏不倚穿透了毓湘的胸腔。

而南林天的前胸也被我的拳头打出一个血洞。

他在血雨中倒下时仍然奇怪地望着我，这是他所有计谋中唯一的一次意外。

对于阴谋家来说，一次意外已足以致命。

南林天死了，毓湘已气若游丝。群雄被这突来的巨变惊得瞠目结舌，场中一片寂静。

空气中传来震耳的嘶喊，那是南林彻的声音。

当他踉跄奔来抢夺修罗剑时，我的拳头再次挥出，他的身躯像一个肉团跌落在南林天的脚边。空气中仍回荡着他凄厉的呼喊："我们可以永生不死了！爹啊，快醒来看，修罗剑和神血就在面前。"

这时我才知道南林天为何当初要血洗灵剑门，为何要将我养在御剑门内。

因为我是唯一流着神血的剑神遗族，只要他再拿到修罗剑就可以往来于灵中仙界。

十六年来，我一直是待宰的羔羊，只待时机成熟便会成为前往灵中界的祭品。

当我望向毓湘时，她的脸庞安祥平静，如同皎洁的月亮，却再不见那月亮般的目光。



悲戚中我想起了侍剑，当初她既然能让我复活，那么毓湘还有生望。

我在高台上拔起毓湘胸口的修罗剑，当剑锋割开我的手臂时，身躯笼罩起一片白色的光芒。

我步上虹桥看到侍剑已在那里等待了，似乎早已知道我们的到来。

她的脸上仍然冷傲如霜，看到我怀中的毓湘，淡淡地说了一句："她死了。"

"侍剑，求你救她，像当初救我一样。"我用哀求的语调说道。

侍剑缓缓摇头，道："我只能救你一次，因为大罗金丹只有一颗。"

我的心被一阵强烈的恐惧抓攫着，绝望地继续哀求她，她慢慢说道："或许剑灵能够救她。"

"我的孩子，你终于回来了。"当我再次来到那尊石像前，剑灵说道。

我跪在了他的面前，哀声说道："以我的生命为代价，求你救救她。"

"她的复活取决于你，孩子。"剑灵说道："如今我灵形远隔有法难施，只要你能取回剑形解开我身上的封印，我便会重新拥有颠倒阴阳扭转乾坤的力量，那时让这女娃复活也就不难了。"

"那么，我这就去取剑形。"在我站起身形的时候，看到地上毓湘已然飘浮起来，石室里寒意骤重，一道青光闪过之后眼前多了一道晶莹的冰柱，毓湘已被侍剑冰封在里面。

"我们取到剑形回到这里时，她就可以复活了。"侍剑说道。

"我们？"

"是的，我们。"侍剑说道。"我可以引导你前往北极之地，只是以我的微末道行，在人间再也无法施展任何仙术了。"

我伫立在洛水河边。毓湘已不在，景色依然。

侍剑俯下身去将小花采在了手中插到了发髻上，脸上再没有先前的冷艳，代之的是活泼的笑容。然后她拉过我的手朝桥头跑去，眼睛不住地四处观望。穿过长街，看着人们水流般地行过，听着喝五吆六的叫卖声，她居然笑出声来。

"没有想到，人间的生活如此快乐和富庶。"侍剑说道。"当年跟随大王征战东西，每天见到的只有战争和死亡，连山川都被鲜血染成红色，没有这样清净的天空，也没有这样漂亮的城市。"

不觉间已步出城东，她幽幽说道："或许，当初的战争就是为了如今的生活吧，现在的人间生活就是黄帝和蚩尤的理想吧，他们都没有错，都是为了自己子民的幸福而战斗。"

玉蟾清冷，夜色降临，前面的草径渐觉幽暗起来，忽然一声沉钟声将林中归巢的倦鸟惊得四散。

"前面就是白马寺了。"我说道。

我走进大雄宝殿，里面香烟缭绕，雾气氤氲，望向佛像，想起当初曾在这里发过的誓言，经年变化，岁月更替，那句话在大殿中犹若在耳。

“我一定要尽快寻到五珠，复活毓湘。”我从囊中拿起那块玉佩，痴痴念道。

“不戒大师可在？”

这时后殿中云板一响，侧门一个小沙弥掌着红纱灯走了出来，引导着一位法师走进大殿。

那法师头戴紫金毗卢帽，两旁垂着绣花套云的飘带，身上穿着云锦绣金的袈裟，华光四射。想来他就是白马寺的经院主持不戒大师。

那边不戒已将眼光望了过来，缓缓说道：“两位檀樾从何而来？”

“洛阳”，我答道。

不戒摇头道：“灵中有界，神道无形。剑神出世，三教涂灵。”

听他的偈语似有所隐喻，是不是他已知道我们从灵中界而来，说一旦剑神复活，会给三教带来一场灾难？

难道这老僧竟然拥有天眼神通，知晓过去未来之事么？

不戒又问道：“两位檀樾为何而来？”

我恭敬地答道：“我们是前来寻找五珠的。”

不管怎样，面对如此高僧，我认为还是据实回答得好。

“剑形五珠？”不戒道。他的话果真证实了我的猜测，原来一切事情他已了然于胸。

“你们可知剑神的真实用心吗？”不戒道。

看着我和侍剑充满疑惑的脸，他继续说道：“当年剑神转世过着平凡的生活，当拿到修罗剑之后拥有了往来天地等诸般能力，他的野心也急遽膨胀了。他想要成为三界之王。他先要让中原的三大势力相互征杀，然后统治中夏成为唯一的帝王，再利用修罗剑来对付天上诸神和幽都的诸鬼。”

“不可能的。”侍剑在一旁说道：“剑神他只不过要摆脱三教的束缚，自由遨游天地而已。”

“这是他给你们的假象”不戒道：“后来，三教之首正是为了要阻止他的野心，才将他封印于灵中界中，只是他们没有想到剑神在人间留有后代，并且在几千年后替剑神展开了复活计划。”

“我目前什么也没为剑神做。”我说道：“但是为了让毓湘复活，我不惜一切代价也要找到剑形五珠。”

不戒叹了一声，道：“那样的话，天上人间就会面临一场大灾难了。”

步出白马寺的时候，我的心情极其沉重，侍剑也忧心忡忡，陷入深深的思考之中。

我是剑神的子孙，使剑神复活是不能逃避的责任，何况毓湘的复活全寄托在剑神身上。但如果不戒的话是真的，剑神复活是以人间千万人的生命为代价的话，那就显得自私和狭隘了。不管怎样，我要马上找到剑形五珠，无论怎样也要先救活毓湘。

据侍剑所说，剑形五珠在北极冰原之地，在那里有座阿多波密山，剑形五珠就在山顶的风穴里面，因此我们购置衣物，坐船沿着奔流的黄河往东入海，然后趁着南风扬起布帆朝北方行进。

在这极其单调的航海途中，我向侍剑讲述人间的种种，每次侍剑都现出极其向往的神色，她也偶尔说起在灵中界的无聊，那种空虚和寂寥的生活。这时我知道，人们常常羡慕不老不死的仙人，却不知道仙人自有仙人的烦恼。

不觉间已出航一个月有余了，我和侍剑渐渐感到寒冷起来，便把采买的裘袍靴帽换上。并且，我们感到白昼越来越短，黑夜在不断地变长。

大船继续前行，海上的浮冰越来越大，冰山也越来越高，白天似乎一闪而过，天空中也开始出现了色彩斑斓的北极光。

北极光如同仙女长长的裙带，在空中挥展过来，来而倏灭，灭而复来。它的色彩时而淡绿，时而浅紫，有时则是玫瑰般的红色，在天空中扭曲变化成各种形状，像是夜空中盛开的花朵，又像是升腾的焰火。

当第二天我们走出船舱的时候，发现大海已经变成了一片茫无边际的冰原，大船已在一夜之间被冰封住无法移动了。

于是我们弃船往北方行去，在这里指南针已失去了作用，它所指的南方已有所偏移，北斗星也无法判定方位，因为它就在我们的头顶，月亮的升落起降也毫无规律可循，因此我们只有按照最初的方向和判断一直走下去。

极光，天空中又出现了极光，然而在我们此时看来，这极光不再美丽，仿如死神的狞狰。不久，空中又刮起了暴风雪，我和侍剑连忙跑到冰山脚下，用剑掘出一个冰穴相拥而眠。

也不知过了多少时日，视野中终于出现了一座黑色的山峰，侍剑笑道：“那里就是阿多波密山了。”

风穴就在一块巨石的山洞里，当我们跳下去的时候，阴风砭骨，全身几乎冻僵，于是我们疾跑

起来，在山洞的尽头，看到了一块发着幽蓝光芒的冰块。

“这就是万年冰髓，是太上老君的镇炉之宝，用你身上的修罗剑破开它，就可以拿到剑形五珠了。”侍剑说道。

回到了灵中界，我和侍剑终于脱去了沉重的衣物。

重新见到石像时，剑灵仿佛知道就要破茧而出了，声音几乎有些颤抖。

是啊，几千年的等待着实是太漫长了。

我望了一眼冰柱里的毓湘，然后高高地举起了修罗剑，当剑锋触及佛石的时候，我看到一团红色的霞光从石隙中透射出来，于是将身上的剑形五珠投落进去。

佛石被轰然一声震碎成齑粉，在石室里纷纷扬扬地升腾着，宛如轻绡薄雾，接着我看到了剑神那庞大的身影。

“哈哈，几千年的光阴总算没有白等，我要让三教之首付出代价。”剑神双臂一震，虬结的筋脉起伏扭曲着。

我望着他渐近的身影，大声说道：“剑神，请你复活毓湘。”

“当然。”剑神道：“她的生与死只是这个世界的规则，当这个世界毁灭时，她自然又可以与你相伴了。”

“什么？”我惊愕道。

剑神一步步地向我走近，愤怒地狂叫道：“我要剿灭仙神，消灭人鬼，颠覆三界，粉碎乾坤。像盘古氏重开天地，像女娲氏再造人间。”

“难道主人复活，就是要将天上和人间毁灭吗？”侍剑说道。

“不错。”剑神看了一眼侍剑，然后将他巨大的手掌伸了出来，对我说道：“将修罗剑拿过来。”

侍剑踏上一步站到了我的前面：“主人，可是世上的人们现在过得已很富足，也很幸福，他们的生活甚至比仙界还要多彩多姿，为何要将人间毁灭呢？”

剑神厉声道：“你不过才到世上一次，怎知道那里的是是非非，善善恶恶？只有毁灭才会将那些丑恶的堕落的东西清洗，才会带来新的秩序，才会带来新的世界，在这个世界里只有我们一家人，让我们的子孙在大地上绵延生息，传承万世。”

侍剑这时突然转过身来，我看到她那严峻的脸色，她的手猛然抓住我腰间的修罗剑，奋力地朝剑神挥去。

剑吟，血光，怒吼。

一只大掌拍过来，侍剑的血躯如一只秋叶被扫落到石室的一角。

“没想到你竟然背叛我！你的生命是我给的，随时都会拿回来！”剑神抚着胸口的伤口怒吼道。

刚才我还为毓湘而踌躇，看到侍剑的大义凛然，不由豪气填膺，挥起拳头朝剑神冲去。

砰！

即使有古千秋的一甲子功力，还是与剑神的神力相差太殊，我沉重地跌落在剑神的脚边。

这时我想到了古千秋的那张神符，可以杀神的神符。

我的身形再次纵起，高高地跃过剑神的头顶，神符稳稳地拍在了他的百汇上。

身躯在迅速下坠，我索性再次探手入囊，将里面的物事全部拿在了手中。

将玉佩拍入他的前额，将绿石弹入他的小腹。

当我落地时，看到剑神的身躯瑟瑟发抖，空中响起他的一声咆哮：“你怎会有剑印符石？你怎会用它们来消灭你的祖先？你的身上流着我的血液，神的血液！”

剑印符石？难道毓湘的那块玉佩就是翻天印，而那块采自火蟾王的绿石则是采煌石？

如今修罗剑和玄冰符也在他的身上，他哪里还会有命活？

我拉着侍剑的手朝外面飞奔而去，随后石室发生了一阵爆响，支离的血肉在七彩缤纷的虹桥上缓缓下落。

当初九天玄女传给黄帝的剑印符石，没想到今天竟杀死了有世以来的最大阴谋家。而没有办法使毓湘复活，也将成为我今生永远无法弥补的缺憾。

“我们要在这里做神仙吗？”我说道。

“仙界有什么好？我已在这里生活了几千年了。”侍剑缓缓摇头，随后吟哦道：“嫦娥应悔偷灵药，碧海青天夜夜心。”

“那么，就到人间去吧。”我微笑着说道。

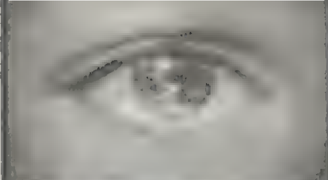
我知道失去了修罗剑，就再也无法再回到仙界里来，然而人间有仙界没有的快乐，也有神仙们无法体会的痛苦，对于人们来说，这些都是精彩的。

这也是剑神在成为神之后，无法再拥有爱与亲情的原因。

我们坠向人间。

我们再次看到了夕阳、古桥、老街……

（全文完）







大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织

前彩10、11、84、86

广告索引



北京 市场部

北京地区晶合连锁店：

公司名称	电话	联系人	地址
晶合北京总店	67164859	贾东伟	崇文门外磁器口临16号
晶合百脑汇分店	65995814	高键	朝阳区百脑汇3层3036
晶合中发电子市场分店	62630299	韦时良	知椿大厦中发电子市场1层
晶合西单华威分店	66030657	吴爽	西单华威6层
晶合万事吉分店	67621945	吴梦玲	丰台区永外刘家窑塔园12号万事吉商城2层
晶合垂杨柳分店	67790550	王诗南	广渠门外大街28楼东1号
晶合新源里分店	64613957	付丽	新源街31号新海鹏公司
晶合天桥分店	65114307	李运款	天桥商场对面
晶合劲松分店		王美玉	劲松中街欢乐大本营内
晶合劲松2分店	87771724	刘碧玉	劲松西口劲松职高对面
晶合长椿街分店	66018119	宁琦	长椿街国华商场对面
晶合团结湖分店		梁敏	团结湖路口亿客隆超市
晶合和平里分店	84210214	赵毅南	和平天元商厦对面
晶合安定门分店	86472172	郭宏春	安定门内大街181号（北京环潮书店）
晶合大兴分店	69202500	高阳	北京市大兴县黄村镇兴丰街62号
晶合万寿路分店	68159093	武利霞	海淀区万寿路20号
晶合科苑书城分店	68515544-2095	商超	公主坟科苑书城
晶合平安里分店	66182792	欧纯革	平安里十安路口向西100米路南

新店开业：
北京广景数码科贸有限责任公司
地址：北京市丰台区西罗园2区20号楼106
电话：67268649
诚征加盟：
晶合软件连锁销售组织诚征北京地区软件销售商加盟，我们将提供给您最丰富的产品、最优秀的服务；同时诚征北京地区网吧合作。
联系人：张华、赵辉
联系电话：82634876，82634110-21

晶合时代
北京晶合时代软件技术有限公司

北京晶合时代软件技术有限公司 大众软件邮购中心

www.jhpop.com

好消息

《大众软件》邮购中心为广大读者预留有**限量销售**的《100+100百期攻略精华》和《2001年增刊.net》，如需要请汇款邮购。另外，邮购中心从即日起可以预订2002年全年大众软件杂志和光盘（2002年改为1张CD和1本说明书）。全年杂志挂号邮寄、订阅价204元；平刷邮寄（中途丢失，无法查询），订阅价156元。全年光盘挂号邮寄201.6元、平邮（中途丢失，无法查询）177.6 元。2002年全年电脑新时代杂志，挂号邮寄84元，平刷邮寄（中途丢失，无法查询）60元。

有读者反映没有买到2001年1期大众软件杂志，邮购中心有存货，您可以邮购。

精品荟萃

名称	价格
晶合时代风II—精灵幻境	28
晶合时代风II—太空终结者	28
晶合时代风II—新天使帝国	28
晶合时代风II—魔体复活	28
晶合时代风II—绵羊传奇	18
100+100百期攻略精华	68
《大众软件》2001年增刊.net	20
大富翁5	48
剑灵	69
辐射战略版—钢铁兄弟会	58
美少女梦工厂黄金版	48
狂岛浴血4	48
武林群侠传（简装）	19
武林群侠传（精装）	39
盖亚大地传说	58
英雄无敌历代记—宇宙之神	48
星际之门	48
地下城守护者2（世纪回顾）	48
黑暗王朝2（世纪回顾）	28
吸血鬼-假面舞会（世纪回顾）	30
方块大战	19.8
仓库世家	19.8
冠军足球经理2000（中文版）	48
家园-惊世浩劫	58
职业拉力锦标赛（中文）	48
楚留香新传	69
部落2	68
蜡笔小新2	48
永恒传说—奇幻水晶缘	48
东京番外地（中文版）	35
英雄无敌历代记II征服地狱	48
旋风小快递	25
成吉思汗	39
争战天下（送金庸群侠传）	49
公主幻想曲princess7	28
命令与征服-泰伯利亚之日（黄金版）	78
新仙剑奇侠传	89
星际争霸1.08版	108
活祭（牺牲）	58
拳皇99进化版	38
富甲战将白金典藏版	48
飘羽—失忆天使	35
暗黑破坏神I中文版	38
非常小游戏2001	22
航海时代II	48
半条命-反恐精英	68
暗黑破坏神II（豪华版）	228
产品包装较大，需加20元邮费	

百宝箱

名称	价格
东方影都III（升级）	21
东方影都III（标准影音）	49
东方影都III（标准立体）	48
东方影都III（标准遥控）	49
东方网译XP	39
发烧积木（数学 课件版F2002）	88
赛迪译路通XP版（汉译英）	38
赛迪译路通XP版（英汉互译）	48
营销百宝箱	188
易通支票打印管理系统	128
3000万能工具库III	35
数码家庭影院	48
智能炒股3000II	48

万智牌

名称	价格
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2000年冠军套牌	99
时空转移预组套牌（中文版）	80
时空转移补充包（中文版）	25
时空转移肥包	200
预言预组牌（英文版）	80
预言补充包（英文版）	25
玛凯迪亚预组牌（英文版）	80
玛凯迪亚补充包（英文版）	25
进口生命计数器	50
红色牌套	60
黑色牌套	60
万智牌九格牌模	4
时空转移牌盒	100
启示录牌盒	100
国产四格牌夹（18页）	15
国产九格布面空牌夹	30
国产透明牌套	10
国产纸牌盒（6种颜色）	10
国产木制牌盒	20
七版推广手册	5

晶合时代金卡会员全部8折，邮资另付。

梦想成真

近期经常有读者询问一些老产品，是否还能买到，在什么地方能买到。

为感谢广大读者六年里对《大众软件》和邮购中心的关心和支持，特设“圆梦”小组（不是什么梦，都可以圆的哦！），如果您有喜欢的老产品没有买到的话，可以与《大众软件》邮购中心联系，我们会尽全力帮助您，祝您美梦成真。

联系电话：010-82634092 82634107

E-mail：jhyf@jhpop.com

每次邮购产品，需加5元邮费
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107，82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn





金山词霸 金山快译

金山词霸2002

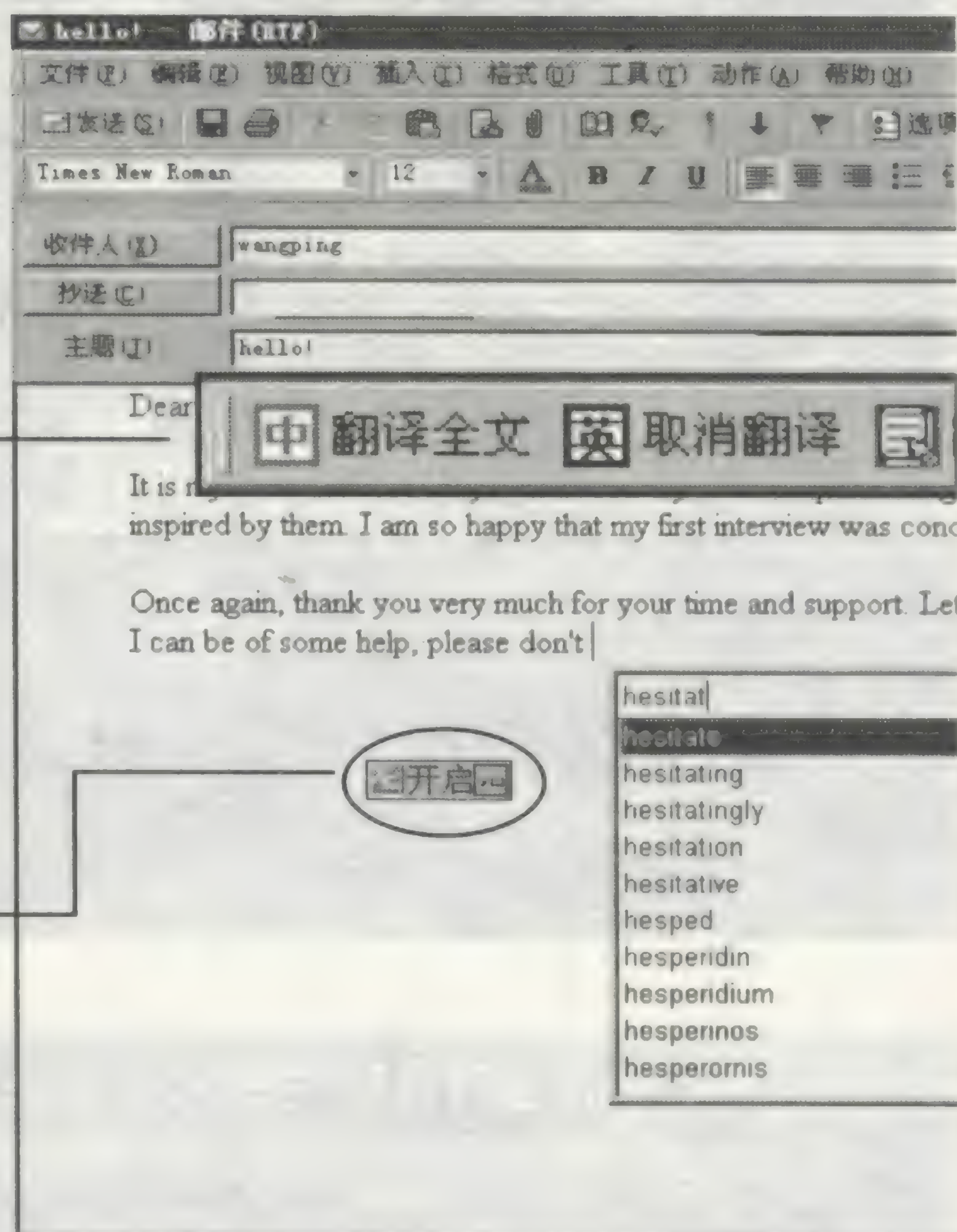
最新支持 Windows XP Office XP

无话不说的超厚辞典

Windows95/98/ME/2000/NT/XP

不必启动照样查词 1

内嵌在Office、IE、Outlook、OE、Acrobat等工具栏上，不必另行开启词霸，直接使用。速度奇快，资源占用极小，使用更方便。



单词书写不用愁 2

输入头几个字母自动提示相关单词，快速输入、辅助写作，单词记不准也没关系。

新 增 词 库 3

最新增加10个专业词库，30万词条，最新修订12000多个词条，内容覆盖23本词书；增加了最新网络用语、新增计算机词汇。新世纪用新词霸！

随时随意背单词 4

预置四六级、TOFEL等10多种分类词汇，用户可以自由选择，自动循环播放。

千锤百炼 始终领先一步 >>

可在Office、IE、Outlook、OE、Acrobat等任意窗口下对中英文词汇进行即时翻译，即指即译，全球领先。随时把查询过的单词收录到"生词本"中，方便查阅，重点记忆，还可打印成小卡片，随身携带。

字正腔圆 从此无话不说 >>

国际顶尖的TTS全程语音技术，流畅朗读整句、整段乃至整篇文章，语音、语速自由调节，纠正发音最重要。

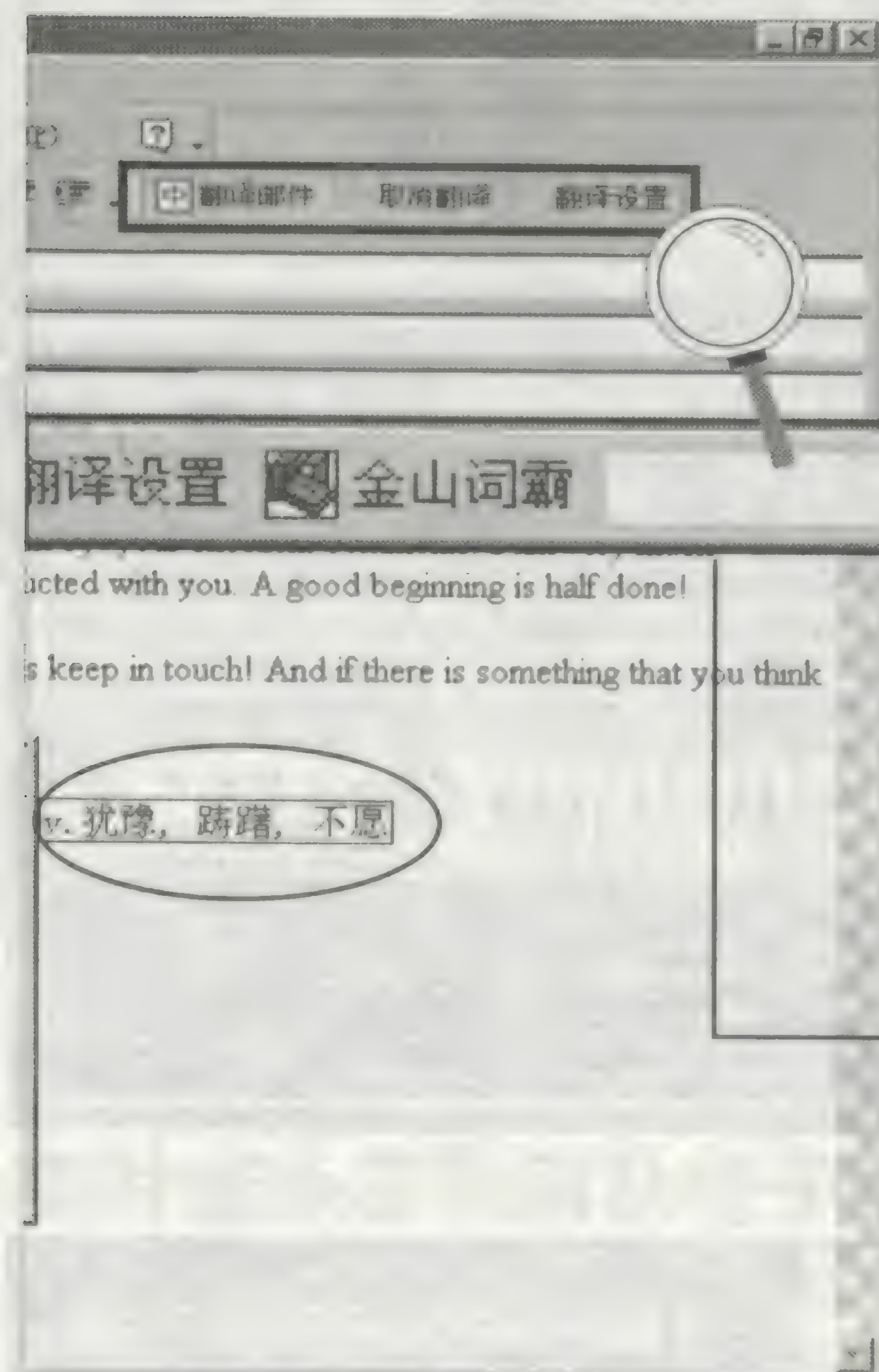
海量词汇 依然字斟句酌 >>

荟萃包括《美国传统字典》《现代英汉综合大辞典》《朗文清华英语电脑词汇》等在内的12部权威字典，42套专业词库。总字数达到2.6亿，专业词条超过730万条。每个单词配有音标、词源、解释、词组、例句、词性变化等内容，解释详尽；支持英文单词的模糊查询；并提供拼音、偏旁部首两种汉语查询方式。

杀电脑病毒 用金山毒霸2001 第三代（嵌入式）杀毒软件

金山软件股份有限公司 地址 北京市9605信箱(100086) 网址 www.kingsoft.net 总机 010-62524868 传真 010-62638287 技术支持热线 010-86243222
技术支持联系方式 support@kingsoft.net 经销商订货热线 010-62638312 OEM授权联系方式 OEM@bj.kingsoft.net OEM热线 分机248 集团购买热线 分机186
买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式 club@kingsoft.net 俱乐部热线 010-86243222 欢迎邮购 邮资五元 欢迎到卓越网订购:www.joyo.com

2002全新上市



金山快译2002

中日英三向汉化翻译平台
Windows95/98/ME/2000/NT/XP

最新支持 Windows XP Office XP

1. 翻译质量整体突破，可读性大幅提高！
2. 翻译引擎一变三，全面解决中日英之间的互译烦恼！
3. 嵌入式设计，不用另行开启快译，Office、IE、Outlook、OE、Acrobat中整篇英文、日文瞬间变成中文。翻译后保持版式，直接打印更方便！
4. 新增774个英文软件汉化包，数量突破 1000个！

不懂英文照样用好电脑

当你面对整篇的英文文章却无从下手 >>
翻译引擎一变三：新增英中，日中翻译引擎，率先实现英中、中英、日中三向翻译。
内嵌在Office、IE、Outlook、OE、Acrobat等软件中，点击之间，英文变中文，中文变化英文，还可以随时保存、打印，版式不变，使用更方便。

当你收到朋友的英文邮件却不知所云 >>
针对Outlook、OE(Outlook Express)进行优化设计、无须启动快译，直接翻译邮件，翻译后的邮件可以随时保存。

当你安装了英文软件却不知如何使用 >>
量身定制：精挑细选Winzip、ACDsee等流行英文软件，精心制做汉化包。避免因语言障碍导致的误操作，放心使用英文软件。新增774个最新英文软件汉化包，汉化包数量突破1000个。
永久汉化：汉化后的软件可脱离快译独立运行，即刻拥有永久中文版。

当你打开了精彩的英文网页却一头雾水 >>
开发基于互联网的翻译系统，一步操作，英文网页瞬间成为中文网页，版式赏心悦目，轻松获得最新国际资讯。

当你对已安装的翻译软件并不怎么满意 >>
翻译质量重大突破：采用全新智能翻译引擎，长句、难句翻译质量出类拔萃，可读性较以前版本大幅提高。
专业翻译独树一帜：调用金山词霸专业词库，语料丰富，词库权威无人能敌。拥有计算机、机械、数学、电子、冶金、经贸等30多套专业词库，确保文档翻译的专业水准。

杀电脑病毒　用金山毒霸2001　第三代（嵌入式）杀毒软件

金山软件股份有限公司 地址 北京市9605信箱(100086) 网址 www.kingsoft.net 总机 010-62524868 传真 010-62638287 技术支持热线 010-86243222
技术支持联系方式 support@kingsoft.net 经销商订货热线 010-62638312 OEM授权联系方式 OEM@bj.kingsoft.net OEM热线 分机248 集团购买热线 分机186
买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式 club@kingsoft.net 俱乐部热线 010-86243222 欢迎邮购 邮资五元 欢迎到卓越网订购:www.joyo.com

病毒实时监测＋互联网防火墙显示强大威力

事前拦截 互联网病毒、黑客



奇克科技
Chic Technology Corp.
Chic
全球第二大鼠标制造商

赤死 隆重推出E时代反病毒鼠标 Mouse 9月送大礼安全之星XP

已经成功拦截互联网病毒 "SIRCAM"、"红色代码"

"SIRCAM" 肆虐…"红色代码"横行…

病毒＋特洛伊木马＋黑客，病毒借助黑客工具，迅速蔓延至全世界，它们群发邮件、删除文件、泄漏机密、破坏硬盘、攻击服务器，一时间，企业、单机用户纷纷落马，损失惨重，再想尽办法阻止病毒再度蔓延，却已亡羊补牢。

"安全之星XP"用户安然无恙

病毒实时监测和互联网防火墙双重防护技术，既杀病毒又反黑客，在"红色代码"进入计算机之前将其拦截，内存不会被感染，电脑从此更安全。

安全之星 XP

领跑中国反病毒技术

- 安全之星XP可查杀6万余种病毒，有效查杀包括"红色代码"、"CIH"、FUNLOVE、欢乐时光、万花谷、SIRCAM、等用户可能遇见的病毒，有效处理几十种包裹文件。
- 安全之星XP个人互联网防火墙可实时监测来自互联网远端的非法扫描和非法侵入，可有效对抗1000余种黑客程序。
- 病毒实时监视可实时防范来自软盘、光盘、局域网、互联网的病毒，防范未知病毒的能力高达95％。
- 卓越的互联网和电子邮件病毒处理能力，有效隔离互联网和电子邮件病毒于系统之外，避免病毒感染系统，彻底解决互联网和邮件系统带毒问题。
- 每周病毒库和黑客库同时升级，自动智能增量升级方式，119紧急病毒报警箱，处理用户的突发病毒感染事件。

力助源兴精品光荣推出"第5大必杀技"

截至8月20日：安全之星XP可有效查杀病毒数量达到（63561）种　可对抗黑客程序（1359）种



上海创源计算机信息安全有限公司
http://www.e-secustar.com

上海创源计算机信息安全有限公司　电话：021－64325555
地址：上海市漕宝路70号C座光大会展中心30层　邮编：200233
北京分公司地址：北京北三环西路48号北京科技会展中心1号楼A座甲15A
邮政编码：100086　电话：010-62147806/08　传真：62147809
江苏分公司地址：南京市龙蟠中路168号江苏软件园316室　电话：025-4814586　邮编：210002
免费技术服务热线:8008201816　119紧急病毒报警邮箱：virus119@e-secustar.com



技嘉科技有奖调查问卷

国统涉外调字[2001]0008号
自愿调查

进入99年《商业周刊》"全球IT行业百强"排名的台湾企业有
答案（至少填写一家）：

唯一连续四年蝉联"台湾精品奖"的主机板企业是
答案：

主板厂商中月出货量高达一百万片的企业是
答案（至少填写一家）：

提供专利双BIOS技术的主机板品牌是
答案：

提供EasyTune Ⅱ超频软件和@BIOS在线升级的主机板品牌是
答案：

在显卡产品中推出专有Dual Cooling散热技术的品牌是
答案：

在服务器机架式1U产品中率先实现IDE热插拔技术的品牌是
答案：

您认为主机板产品的最佳购买价格是
1、800元以下　2、800-900元　3、900-1000元　4、1000-1100元　5、1100元以上　选择

您认为显卡产品的最佳购买价格是
1、500元以下　2、500-700元　3、700-900元　4、900-1100元　5、1100元以上　选择

您认为最佳的计算机装机总价应在
1、4000元以下　2、4000-5000元　3、5000-6000元　4、6000-7000元　5、7000-8000元　6、8000-9000元　7、9000元以上　选择

您的装机方案来源于
1、朋友推荐　2、自己决定　3、经销商建议　选择

您的计算机使用经验为
1、没有接触　2、一年　3、两年　4、三年　5、三年以上　选择

您计划如何应用计算机
1、文字处理　2、上网　3、游戏　4、图形处理　5、办公　6、其他　选择

您经常阅读的前三个计算机媒体报刊杂志是（按阅读顺序排列）
1、CHIP新电脑　2、多媒体世界　3、电脑
4、电脑爱好者　5、电脑报　6、电脑高手
7、电脑商情报　8、电脑新时代　9、电脑自做
10、电子测试　11、大众电脑　12、大众软件
13、电子与电脑　14、个人电脑　15、计算机世界
16、计算机应用文摘　17、家用电脑与游戏机　18、微电脑世界
19、微型计算机　20、新潮电子　21、现代计算机
22、中国电脑教育报　23、中国计算机报　24、其他
选择

技嘉科技有奖市场调查活动说明

- 1、剪下本市场调查问卷（复印有效），认真填写调查内容，并连同您于2001年2月后所购买之任一计算机板卡产品的质量保证卡副卡一起寄到指定地址　为确保DIY用户的真实性，对于无法提供用户资料副卡的市场调查问卷将视为无效
- 2、调查参与者应保证个人资料和联系方法的完整和准确性，个人资料不全或联络方法不准确将被视为无效
- 3、本次活动分为2001年2-6月和7-12月两个时间段，每个时间段结束后通过抽奖的方式选出三名幸运参与者　以当地邮戳为准确认调查参与者所参加的时间段
- 4、每个幸运参与者将得到技嘉科技提供的一辆上海通用赛欧轿车，个人所得税、购置费等相应费用由个人自理
- 5、必须在参与本次活动的信封上注明市场调查
- 6、调查问卷指定信箱：
  信箱：北京市86-009信箱
  邮编：100086
- 7、抽奖实况将在2001年7月23日和2002年1月21日《中国教育电视台》电脑之夜栏目播出
- 8、本次活动如因不可抗或政策等因素意外终止，技嘉科技不承担任何责任
- 9、本活动最终解释和修改权归技嘉科技所有

本次市场调查活动由赛迪网信息技术有限公司承办



缉毒世纪行



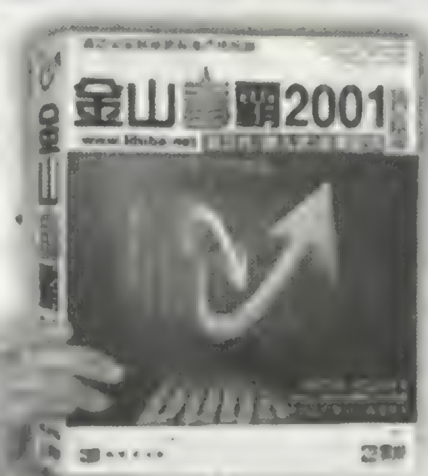
全新登场

金山毒霸2001

互联网时代的电脑医生

率先彻底查杀“红色代号II”病毒

率先彻底查杀“SirCam”病毒



第三代(嵌入式)杀毒软件

实时查杀互联网及电子邮件病毒

1 领先的第三代嵌入式查杀技术

金山毒霸2001在兼具第一代(手动查杀)和第二代(防火墙)的杀毒技术同时，提出了基于“拦截”概念的嵌入式查杀。嵌入Office和IE内部，和应用软件融为一个整体，及时拦截来自Office2000、Office XP和IE的各种宏病毒及互联网病毒，确保办公及上网安全。

2 领先的邮件病毒防杀技术

实时拦截电子邮件及附件所含带的病毒，彻底切断互联网时代病毒传播的主要通道，支持包括Outlook XP、Outlook 2000、Outlook Express、Foxmail、Netscape Mail等各种邮件系统，支持 MIME、UUENCODE、BASE64 等标准的附件编码格式。

3 领先的双引擎交叉杀毒技术

内置国际国内两套先进的杀毒引擎，双重过滤分析，杀毒更彻底。

形象代表：演员

金山毒霸 2001 八大技术

1 病毒防火墙技术
2 压缩格式和无限层次压缩包内的查毒技术
3 内置CIH终身免疫技术
4 完善的硬盘修复技术
5 支持局域网查杀病毒
6 查杀未知病毒技术
7 病毒隔离技术
8 智能升级技术

金山毒霸2001标准版	零售价:188元
金山毒霸OEM版升级价	68元
金山毒霸老用户升级价	38元
金山毒霸2001钻石会员版	零售价298元
金山毒霸钻石会员版免费升级	

特别推荐 钻石会员版

●一次购买，18个月内6次全免费获得最新升级的金山毒霸完全版(光盘)，直接寄送到家，软件升级无忧。

● 同时，直接成为金山软件俱乐部会员，获得精美的会员期刊和会员服务。

电话直拨 送货到家

北京地区小红马热线 800-8

广州地区 185 热线 185

金山笔圣手写系列:有线、无线笔，512级压感板。轻松识别潦草字 USB版现已上市

最终解释权属于金山软件股份有限公司

金山软件股份有限公司 地址:北京市9605信箱(100086) 网址:www.kingsoft.net 总机:010-62524868 传真:010-62638287 技术支持热线:010-86243222 免费热线:800-810-5770(北京) 技术支持联系方式:support@kingsoft.net 经销商订货热线:010-62638312 OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net OEM热线,分机248 集团购买热线:分机186 欢迎网上订购:卓越网JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式:club@kingsoft.net 俱乐部热线:010-86243222 欢迎邮购 邮资免费

碟中碟软件 软件碟中碟

www.dzd.com.cn

北京大学、清华大学、北京外国语大学、对外经贸大学、北京师范大学等北京五十五所高校"碟中碟软件"校园连锁店有售

《千万别学英语》特别套装 4CD+184页书/58元

另类学习方法+经典英语教学软件-全方位英语学习解决方案



《千万别学英语》—另类学习方法书！新世纪亚洲最畅销书！总销量已超过150万册！
让你在1个月内将TOEIC成绩提高200分！

美国之音MP3

《美国之音》因内容丰富、语音质量好深受英语学习者的喜爱，其英语新闻更是许多高校英语听力课程的重要组成部分。《美国之音MP3》包含了美国之音1999年到2000年以来的标准英语新闻和特别英语新闻精华，是听力速成的必备软件。

疯狂英语MP3

《疯狂英语》因知识性、思想性、时代性以及饱含的文化量、信息量而成为一本经典、时尚的英语有声杂志，是英语学习者收藏的极品。本光盘包含2000年《疯狂英语》的全部听力内容：人物、时事、金曲、电影等。

飞跃英语III

听说背译读全能高效的超值组件。单词、词组，12万条例句均能发声！100部英文原版世界名著，都能朗读！打印！独家实现复读、跟读时间无限长！

方法一革命，英语大跃进

《希望—英语杂志》 4CD/48元



《希望—英语杂志》将中央电视台的黄金英语教学节目《希望—英语杂志》开播周年精华版的全部内容收录在四张盘片中，使英语学习爱好者实现学习和收藏的愿望。

每期节目均包括五大版块。

《我看世界》（Eyes on the World）呈现出各国人文、历史以及当今世界发展的高新科技成果等。

《我的朋友》（My Friends）使您结识各国朋友，带您了解五光十色的现代社会。

《绿地漫步》（Good Times）将带给您经典影视作品的原文精彩对白和歌曲，使您耳目一新。

《你说我说》（Letís Talk）将以日常用语、东西方文化差异为主题，以生动活泼的形式使大家对英语的疑难问题有新的认识。

《点点滴滴》（Here and There）将告诉您最新的英语学习、培训动态及英语学习交流的资讯。

听吧MP3学英语系列

《许国璋电视英语MP3》 38元/4CD



中央电视台长盛不衰的经典英语教学节目。

双语讲解 中外名师用中英文两种语言为您讲授，既可锻炼听力，又能深入理解。

突破语法 深入浅出地诠释语法要点，令您轻松逾越语法障碍。

飞跃词汇 围绕中心词汇，讲解多种短语搭配，令您全面掌握词汇内涵。

本光盘包含全套《许国璋电视英语》的课文内容，可在电脑/MP3播放器及带MP3播放功能的DVD/VCD机上使用。

听电影学英语MP3系列 每辑3部/28元



世界原版电影录音MP3专辑精选了对话多、有文化背景的世界经典电影12部，分四辑，每辑3部，以数码方式录音，完整地收录了影片的对白，并附有250余页中英文对照脚本及难点注释。这是一套精心制作的电影专辑，让你在醉心欣赏的同时增强英语语感，提高英语听说能力。

碟霸 PC CINEMA 电脑影院

就是正版影视节目 & 影音播放软件超值套装

"碟霸"提供的原装正版影视节目，采用最新压缩技术，所有节目内容完整，影音不变质，画面流畅，声效极佳

碟霸·电脑影院

世界经典电影百年珍藏系列

中英文双语 看经典电影 学纯正英语

希区柯克钻石经典 20部/58元

《美人计》《辣手摧花》《惊魂记》《意乱情迷》《贵妇失踪案》《忏情恨》《年轻姑娘》《凄艳断肠花》《欲海惊魂》……

世界经典电影 每辑10部/38元

《魂断蓝桥》《乱世佳人》《罗马假日》《简爱》《蝴蝶梦》《傲慢与偏见》《一夜风流》《卡桑德拉大桥》《出水芙蓉》《爱德华大夫》等50部

发烧卡通世界系列 3CD/38元

日本卡通《三国志》全集 豪华电影版

经典连续剧系列

《宰相刘罗锅》40集完整典藏 10CD/58元

《东京爱情故事》原版引进 日语原声 中文字幕 3CD/28元

港台娱乐大本营系列 每辑10部/38元

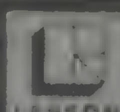
《千王之王》《逃学威龙》《中华赌侠》《愈唱落愈英雄》《龙虎风云》等20部

欧美大片排行榜系列 每辑10部/38元

第一辑《沉默羔羊》《绝路烽火》《旅行奇遇》《零点爆破》《夺命病毒》等

"碟霸"超酷影音播放软件

1 支持RM、RA、MPEG4、DivX、MOV、VCD、DVD、CD、MP3、MPG、DAT、VOB、AVI、WAV、MID、MIV、RMI、MPV、MPEG等流行媒体格式。
2 兼容各种软硬件环境。
3 支持Windows95/97/98、Windows2000、WindowsME
功能强大，不胜枚举！



里仁软件行销联盟总承销
京里仁计算机公司发行

欢迎邮购，每套加邮费5元 全国各软件店、音像店、书店、卓越网、搜狐网、当当网、新浪网等有售

咨询电话 OEM 62654732 33 34 35 经销商订货电话 82612510 86241512 82610701

E-mail lrsales@21cn.com

通讯 北京市中关村邮局107号信箱 邮编 100080

北京分销中心 太平洋 62097389 / 知春电脑城 82619601 / 公主坟科苑书城 88015544-7046

广州代表处 020 87502769 13929157304 / 上海代表处 021 63222260 13816321501

现向全国继续诚招分销商，同时欢迎各软件开发商或制作小组洽谈总代理或总承销的合作。


真爱密码
即将上市
仅售 48元（双 CD）
把你慢慢烙印在我心中，
无数的夜为你失眠、伤心
也许我们的故事，终会有结束的一天
真爱密码
永远记忆幸福与快乐，忘记所有悲伤

争名夺利几时休？
早起迟眠不自由！
骑着驴骡思骏马，
官居宰相望王侯。
只愁衣食耽劳碌，
何怕阎君就取勾？
继子荫孙图富贵，











即将粉墨登场　敬请期待

網易 NETEASE
www·163·com

网之易信息技术（北京）有限公司

飞鸟一夏

口袋硬件小说第一辑：《飞鸟一夏》

内容：3寸迷你光盘一张

赠品：飞鸟认证卡

定价：18.8元

优惠价：18元（至本刊邮购中心订阅，挂号邮寄，邮资免付）

明快面市！

远离菜鸟吧！今夏属于飞鸟！

《电脑新时代》、《大众软件》联
击，精心策划了也许是中国第
的硬件小说。
全书以个性人物为主导，以编
为背景，《电脑新时代》杂志中
格人物如小虫、滴滴、菜刀浪人
登场，全景式的展望了硬件市
通过菜鸟到飞鸟的蜕变过程让
今夏也能轻松起飞，书中还提
些全新的概念，你会发现生硬
件内容竟也可以如此轻快可读
附飞鸟认证卡是你的硬件水平
佳确认。
你还不曾见过不曾拥有精巧的
光盘？本书随附一张，镜像一
级硬件网站，海量资料……
本书内容有别于硬件天书2001
参照互读。

《电脑新时代》月刊

主办单位：科学出版社

协办单位：大众软件杂志社

编辑：《电脑新时代》编辑部

刊号：ISSN 1009-6795

CN11-4451/TP

邮发代号：2-952

全书128页，16个彩页

出版日期：每月5日

每本定价：5元

全年定价：60元

优惠价：50元/12期（至本刊邮购中心订阅）

《电脑新时代》是一本新锐纯硬件月刊，文章清新活泼，特色栏目个性十足，攒机供销社、涩谷、跟我动手、灵龙书吧、飞鸟认证、新时代茶坊等都可以令你在轻松的氛围中学到坚硬的知识。鲜明的个性精彩的趣味时尚的特色属于新时代的你，拥有《电脑新时代》，圆你飞鸟之梦。

年度征订 将届，欢迎订阅本刊，本刊邮发代号：2-952，全国各地邮局均可订阅。

在本刊邮购中心订阅可享受全年优惠价50元，免邮资。

本刊还有少量过刊，可在大众软件邮购中心办理邮购，免邮资。

《飞鸟一夏》章节

第一章 谁都有失手的时候
第二章 菜鸟也有自己的尊严
第三章 QQ闪击战
第四章 初逢一剑
第五章 去编辑部吧！
第六章 BOSS=A.I？
第七章 无法完成的任务
第八章 手不如爪子
第九章 迷路的孩子滴滴
……
第十九章 菜鸟起飞考试
第二十章 临别的礼物（完结篇）

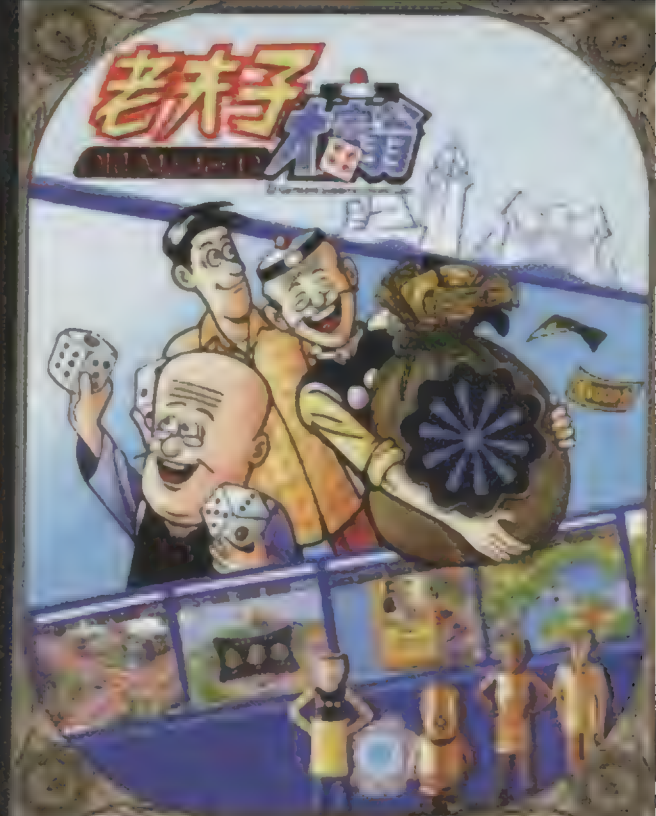


大众软件邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

《电脑新时代》发行部
地址：海淀区西八里庄亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036
发行部电话：010-88135613 传真：010-88135614

全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售，如当地未见，可在大众软件邮购中心办理邮购，


7月28日火热推出
奇幻水晶缘


老夫子





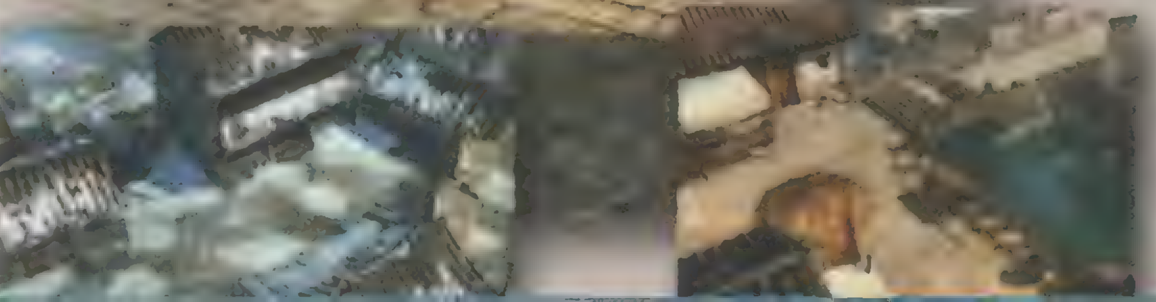














←↓丰厚的第六届大众软件奖品



大众软件 六周年



恭候四方客



幸运就在刘社长的手中



高社长笑迎嘉宾



济济一堂

↓ "新结交了个朋友"



"读编往来"



镜头中的回忆



↑沙滩上的友谊赛



繁忙的大会筹委会

你快乐所以我快乐





←海边的女编辑

2005年电子游戏奖项评选

本刊记者/cOMMANDO

Bill · Gates曾经说过，人们总对2年后的世界作出过于保守的估计，但对10年后的世界作过于乐观的估计。

预测未来是很有意思的事情，就像小时候的我们，把对未来的憧憬埋藏在心底，直到某一天，当我们回忆往事的时候，无意间，一缕阳光照射到这份秘宝上，我们才恍然明白了梦想与现实的距离。

于是我们撰写了这篇文章，文章中虚拟了2005年的电脑游戏大奖参选者和得主。文章本身并不是严肃的，你会发现文章中很多地方出现了善意的嘲弄——甚至是恶搞。

但这篇文章的价值不仅于此。

事实上，我们希望通过这样一篇文章，对4年后的游戏作出设想，以表明我们对电脑游戏未来趋势及潮流的认识和评价，希望读者们能够在阅读中感受到我们对电脑游戏的某些独特看法。

当然，文章中所推测的、未来的虚幻事件是建立在目前的真实基础上的。所以我请求读者们不要把这篇文章当真，但也不要忘记它，请把它看成我们向前辈的致敬和对游戏业未来的真挚祝福。

那么，让我们开始吧。

cOMMANDO
cOMMANDO@popsoft.com.cn

2005年度 最佳游戏编辑选择奖

假如说2004年是游戏业动荡的一年，那么2005年就是游戏业融合与成熟的一年。事实上去年发生的诸多事件在更早以前就已经埋下了，一瞬的变革往往需要长达数年的积累，因此今天游戏业的格局，也可以说是一种必然吧。然而即使在这平稳的必然中，各个独立事件的发生却仍具有某种随机性，这也令今年年度最佳游戏编辑选择奖的评选较往年更为难以取舍。

面向消费者的E3大展的消失并不代表着游戏业的重心离开了北美地区，相反，取而代之的面向游戏制作人和发行商的游戏工业论坛(Game Industry Forum)进一步加强了它在游戏工业的中心地位。当然这并不妨碍游戏业发展的潮流——融合。随着电脑与家用娱乐器统一标准的建立推广，今天的电子游戏不再像两年前那样严格地按照平台来划分，许多游戏作品都在各个平台上同期推出，甚至各个平台版本之间完全没有区别。因此读者会发现今年的奖项评选与往年不同的是，我们不再排斥来自家用机平台的作品。我们关心的是“优秀的游戏”，而不再是“优秀的P C 游戏”。

在今年获得提名的众多作品中，我们可以看到某些游戏类型继续保持它们的强势地位：毫无疑问，游戏网络化的进程已经无法阻挡；以三维视觉技术为依托的动作/冒险类游戏继续维持主流地位；而另一方面，单纯追求视觉刺激的第一人称射击类游戏正在不可避免地被市场抛弃，除了少数经典系列尚能在职业竞技赛事中保有一席之地。传统的角色扮演游戏已经第二次显示出迟暮的迹象，所幸它已经在网络游戏领域获得重生，但那还是我们以前所知道的角色扮演游戏吗？不错，融合同样体现在游戏类型界限的模糊上。越来越多的制作商和玩家在选择题材时不再把“类型”当作主要考虑因素，而更重视诸如“娱乐性”这种较主观化的东西。而游戏制作业发展至今，过去10年里通行的类型划分方式已经越来越不适合今天的游戏了。因此在今年的奖项中，我们决定取消以往占重要地位的各“游戏类型奖”，而将目光转向其它领域。

无论如何，我们并不期望这一系列评比成为游戏业现状的基准，我们只是希望作为游戏制作者与玩家之间的桥梁，让处于这一领域两端的人们能够听到对方肯定的声音以及建设性的批评意见。那么，就让我们开始今年的颁奖仪式吧。

最值得期待的游戏奖
(Most Hopeful Game Award)

提名作品

◆《深水城III——最终章》

(Waterdeep III: Close Chapter)

制作商：Bioware

发行商：BlackIsle

围绕着经典游戏总能形成一个繁荣的亚文化圈，在这个圈子的边缘，是杰作的萌芽最容易生长的地方。随着旧的经典的远去，边缘成了中心，新一代的经典就这样诞生了。从TRPG到CRPG，从《博德之门》到《深水城》，我们的冒险旅程就这样一环环延续下来。

◆《魔兽争霸网络版》
(WarCraft Online)

制作商：Blizzard

发行商：Blizzard Entertainment

许多年前，当Blizzard凭借《暗黑破坏神》成为最富创新精神的制作商之后，他们的后续作品一直保持了一贯的顶尖品质。然而随着岁月的消磨，之后的作品，无论是《暗黑破坏神II》或是《魔兽争霸III》，尽



管辉煌依旧，却失去了从前那种开拓精神。现在，《魔兽争霸网络版》向我们宣布，Blizzard再次重回创新第一线了。

◆《星球大战——诸星系》
(StarWar: All Galaxies)

制作商：Lucas Art/Verant/Ensemble

发行商：Lucas Art

本作的制作阵容可谓豪华至极，以网络游戏见长的Verant，以即时策略游戏闻名的Ensemble，加上来自Lucas Art的星战背景，毫无疑问将是最有看头的游戏之一了。游戏虽然延续自前作StarWar: Galaxies(名字里只相差一个ALL字)，但别以为这只是3年前那款网络游戏的扩展版。事实上，《诸星系》已经放弃了传统的网络RPG模式，转向由《统治》(Sovereing)所开创的网络即时策略方向。每个玩家都拥有自己的星系——就是ALL Galaxies的含义。

◆《麦克斯·佩恩II》
(Max Payne II)

制作商：Remedy

发行商：Gathering of Developers

4年前还是默默无闻的Remedy在《麦克斯·佩恩》一作中一炮走红，它不仅是当年最优秀的第三人称动作游戏，更超过《大刀》而创造游戏界开发周期最长的纪录。今天《麦克斯·佩恩



II》再次在这两方面向它的前传提出挑战。吴氏暴力美学的数字化再现，本作还是第一款宣布支持VisBOX硬件设备的游戏。尽管迄今为止制作组尚未释出任何游戏画面，但我们完全有理由相信他们的实力。

And the WINNER is...

◆《魔兽争霸网络版》

制作商：Blizzard

发行商：Blizzard Entertainment

熟悉Blizzard这个制作组的玩家都会明白War Craft这个名字对于这个小组意味着什么。《魔兽争霸》即是Blizzard的历史，即是Blizzard的文化底蕴，即是Blizzard本身。因此每一代魔兽作品的开发，Blizzard都投入了最大限度的人力和精力。今次带来的《魔兽争霸网络版》也是如此。

当我们看到宣传动画里巍峨的人类城堡Constantinople，夜精灵神秘的树顶城Nox，以及那些如星罗般遍布各处的浮空陆地，还有什么更能触动我们呢？绵延数千英里的山峦和森林，其间的每一个角色都将由玩家扮演——这将是史上第一款"没有一位NPC人物"的网络游戏。

如此庞杂的游戏，再加上其中的每个角色都将由难以预测其行动的玩家来扮演，那么游戏的平衡性就成了最受关注的问题。Blizzard在此前的游戏工业论坛上称“最复杂的世界系统——现实中的自然界，已经在和谐与稳定中度过了数亿年时光，这证明了一个封闭系统是有可能做到稳定平衡的。我们在对自然界的学习中找到了完美的数学模型，这是最经得起考验的平衡条件。这个模型将应用到游戏的各个方面，大到种族间势力的动态平衡，国家内战斗与生产角色的调配，小到各种技能和物品装备的属性，甚至游戏中人与生态环境之间也能达到某种微妙的共生关系。”

听上去很玄，在真正经历过之前我们也很难想象这样一个完全依赖具有极大随机性的人的行为来维持平衡的世界将是什么样子。假如某个种族被完全灭亡了呢？国家间的战争，角色的死亡是否会影响到游戏世界的存在呢？越多的疑问，就带来越高的期望。对于Blizzard的实力，我们绝对有信心。

最佳硬件产品奖 (Best Hardware Award)

有人认为硬件已经越来越成为游戏发展的风向标。事实恰好相反，尽管硬件的发展已经进入极限加速时代，在新的软件工程模式出现之前，我们辛勤的程序员们还要在不断提升的硬件环境下拼命更新游戏程序以支持最新标准。然而另一方面，硬件产品，特别是外设硬件越来越呈现出专用化倾向，这就让硬件的发展方向更加复杂——优秀的性能并不是成功的全部，是否获得足够的游戏支持才是赢得市场的关键。

提名设备

◆ Free Patch 2005

厂商：三菱重工

随着两年前ELSA推出的头盔式拟真投影设备的成功，越来越多的视频设备厂商和传统光学设备厂商纷纷转向这一崭新的市场。然而在今年年初的欧洲互动娱乐展上，三菱重工首次展示的Free Patch 2005概念型即时贴式显示器让我们重新认识到传统显示设备的潜力。这款可自由折叠、可贴附在各种平面上的设备采用最新镀膜技术，厚度及重量仅相当于200克卡纸。该技术目前仍未使用化，可望在一年内投入量产。

◆ 家用动态捕捉设备ICMH

厂商：MicroSoft

20年前，动态捕捉技术开始应用于尖端电影特效领域；10年前，这一技术开始在电脑游戏业中普及起来。今天，ICMH(I Can Make a Hero)让这种技术接近游戏业的最终用户成为可能。在刚刚结束的北京夏季电玩展上展示的这套设备外观密布着多达50枚探头，目前网上订购价高达1099欧元。

VisBOX II

厂商：VisBOX Inc

它的前身就是非常有名的CAVEs系统。记得几年前国内各大游戏媒体还专门介绍过这门技术，不过当时整个系统相当于一个小房间大小，而且只能运行在工作站上，就是它的上一代VisBOX也要占地8×8×8 Feet。现在的最新产品VixBOX II发展到主要硬件可穿戴的程度使



其普及成为可能，也是本次入选唯一实用化了的产品。

And the WINNER is...

◆ VisBOX II

厂商：VisBOX Inc.

正当游戏硬件陷入更快、更强的怪圈而难有创新的时候，VisBox的出现让人们重新拾回上个世纪末技术革命带来的“技术以人为本”的主人翁感。它是本次硬件奖的得主，恐怕这也是今年本奖项唯一合理的归属。我们已经厌倦更多的多边形，更快的渲染速度，更人体工程学式的振动之类的恶俗评选。

虚拟现实的硬件设备自1995年第一次由任天堂带入商业游戏界后再无下文，这套称作VB的硬件在当时没有出色软件支持的情况下退出了游戏市场。这就是领先于时代的悲剧，但是现在硬件技术的急速发展，原来用于研究的虚拟现实设备的PC化，加上游戏市场本身急需的创新题材，这些条件为VisBox创造了成功的土壤——尽管缩写也是VB，命运却大不同。当然最重要的一点是，它的技术原代码是开放的！在对应软件方面，虽然现在只有开发中的Max Payne II宣布支持，硬件本身也有许多不成熟的地方，但从全球玩家的热烈反映可以预见，虚拟现实游戏的革命即将到来。

整套VB包含一个头盔显示器、一副数据手套、一部跟踪定位器，因为是铝制产品，戴上去后非常轻巧。由于是开放的系统，相信会有更多的设备陆续追加，比如脸部触觉传感器。这里我们不想详细介绍它的技术指数，当你1993年在银屏上第一次看见雷龙时，当你1999年看见尼奥闪子弹时，除了感到技术带给我们的震撼，还会去追究幕后的具体技术吗？同样地，当你踩到虚拟现实世界里的香蕉皮，好不容易克制住想摔一跤的冲动后，除了大口喘气暗自庆幸，你还会想去了解香蕉皮的材质吗？

年度最佳视觉效果奖，艺术类 (Best Graphics of Year, Art)

虽然游戏的图形技术非常重要，但艺术家的视觉设计最终将决定其留给玩家的印象，尤其是在显

卡技术在肉眼范围内鲜有突破的今天。以下是今年视觉效果最震撼人心的4个游戏。

提名作品

◆《匹诺曹冒险》

（American McGee's Pinocchio）

制作商：Rogue Entertainment
发行商：Electronic Arts

采用DOOM IV引擎的动作冒险游戏。上次是拖着一把西瓜刀砍人的爱丽斯，这次换成用说谎话瞬间变长鼻子的“斩妖除魔”的匹诺曹。游戏画面还是一如既往的黑色幽默风格，McGee再一次把我们童年的美好回忆无耻地成人化。即使这样，我们还是要说，这小子确实有两手。

◆《远古传说》

（H.R.Gigger's Longest Journey）

制作商：Funcom
发行商：Funcom

久违的传统冒险游戏，从考古发现远古的巨大不明生物化石开始，随着玩家的深入调查，异形设计师逐步向我们展现了他阴暗晦涩的内心世界：史前的诡异文明城市废墟、工业革命时期的骨化机械、现代的网络世界里“万人联机合一”的巨大生命体。Gigger的画风完美地把握住了游戏的恐怖气氛。

◆《雷神之锤 R》

（QUAKE R）

制作商：id Software
发行商：id Software

在第一人称射击游戏日渐势微的今天，挽救经典之经典的QUAKE系列的竟是这部离经叛道之作。故事从中国的唐朝发展到现代意大利，游戏里中国场景就算以中国人的眼光来看，也是无可挑剔的。其它场景想必也是经过详细考察，这种专业精神值得赞扬。还有，就是唯独没有美国的场景出现：游戏中的美国给人以只适合用枪对射的印象，这样做就是为了避免在美国本土用枪之外的武器作战所产生的不协调感。

◆《乔乔冒险》

（JOJO's Bizarre Adventure）

制作商：CAPCOM
发行商：SNK

荒木同名漫画第一次3D化。有漫画撑腰，人物造型结合日式的唯美和美式的粗犷，给造型日益模式化的游戏圈带来一股新鲜气息。多达124名的替身全部3D化，应该是史上人物最多的格斗游戏，虽然有些替身是作为道具式的隐藏人物出现。即使当作漫画的周边资料亦值得收藏。

And the WINNER is...

◆《乔乔冒险》

制作商：CAPCOM
发行商：SNK

从上面的名单可以看出，今年入围游戏的视觉设计几乎都有大师级的艺术家助阵。无论是异形设计者H.R.Gigger那久违的令人作呕的画风，还是5年前就让我们大吃一惊的诡异设计师American McGee的童话再造工程，甚至是神经质导演Tim Burton处女担纲的神经质id单人游戏QUAKE R，这些都是今年乃至游戏史上最富艺术性的视觉设计。但是，毫无疑问，荒木的JOJO's Bizarre Adventure 3D比它们还棒。

漫画虽然是2维的媒体，但读者都想知道3维化的替身究竟是什么样子，CAPCOM为我们实现了梦想。游戏包含了JOJO前6部共124名替身使者，漫画里那些充满时尚感的替身造型被一一完美再现。当我们看到吉良吉影浑身邪气一脸无辜地唤出替身——皇后杀手时，我们完全被感动了，这简直就是小吉啊。

游戏不仅完美再现了替身，更是把独具荒木味道的格斗方式用3D格斗的画面完美表现出来。这也是我们评比的重要因素——画面本身和游戏方式的结合度。这一点，我们要感谢CAPCOM的美工师，他们把当今最优秀的画面技术应用到史上最怪异的格斗方式上，两者的完美结合达到业界的新高度。当承太郎



的噢啦噢啦拳向你打来，画面先是定格然后是升格的摄像镜头绕着人物旋转一圈——你能看清打在身上的每一拳，却无法还手，就像危机时刻肾上腺大量分泌的效果，最后整个人以正常速度被打飞出去。当时的感觉实在是非常畅快，虽然被打的是自己，但不得不承认，还想再来一次。或者换成“世界”，体会驾驭时间的帝王感？

年度最佳视觉效果奖，技术类
(Best Graphics of Year, Technology)

提名作品

◆《雷神之锤 V》
(QUAKE V)

制作商：id Software
发行商：id Software

Carmack对榨取硬件机能的执着无人能敌，一如以往的QUAKE，这次V的引擎也是再度成为显卡厂商的测速仪，就像“为什么爬山？因为山在那里。”Carmack究竟是陷入追求画面的怪圈还是进入了程序员单纯地以开发新技术为乐的最高境界，我们不得而知，然而正因为有这些伟大的程序员，游戏才能发展到今天。

◆《Matrix 前传 I》
(Matrix I)

制作商：Shiny
发行商：Interplay

不仅学足了卢卡斯星际6部曲的骗钱大法，连配套游戏的推出时机也掌握得恰到好处。电影的侧重点由虚拟世界转移到人类和Matrix斗争的世纪末败象，游戏的画风也改成追求尽可能的真实感。虽然没有第二部虚拟世界赛车那华丽的超现实画面，但真实得吓人的场景很好地带出了电影里的那种凝重感。

◆《鱼叉V》
(Harpoon V)

制作商：Strategic Simulations
发行商：UBI Software

如果不是因为它的游戏画面，我们相信其销量还会更惨。我们现在知道很多人，除了那些死忠的玩家，买《鱼叉》回去就是为了享受纪录片般真实效果的战争场面的。

◆《光晕 II》(HALO II)

制作商：Bungie
发行商：MicroSoft

游戏一代的画面就是以现在的眼光来看也是不俗的，当年在XBOX一推出即令电脑游戏玩家痛苦万分，因为东家微软之前就宣布取消了PC版的开发计划。现在的II代终于要登陆PC，凭借其前部的成绩和最新释放出来的游戏片断，我们相信这将给PC的游戏画面带来一场不亚于QUAKE系列的革命。

And the WINNER is ...

◆《鱼叉V》

制作商：Strategic Simulations
发行商：UBI Software

我们知道，今天计算机的图形处理性能在处理室内之类有限空间场景的时候可说是近乎完美，但是户外的大环境仍然是困扰程序员的难题，幸亏需要这种场景的游戏最近几年几乎销声匿迹，如模拟飞行游戏，现在就是想看看那些表现地面大块的马赛克也很难了。然而鱼叉制作组却为我们构建了一个高度真实的3D环境，虽然游戏本身还是那种晦涩难懂的现代海军作战模拟，但是超真实的画面的确得到许多非此系列玩家的青睐。

强劲的3D引擎创造出一个真实的北欧海域，诸如浮冰、云量、日照等自然气象全都由画面真实地表现出来。游戏里玩家可以以任意距离任意角度观察多达300种的各式舰船、飞机、直升机和潜水艇。游戏基本上还是个策略游戏，虽然没有办法亲自操纵战机，但是看着一支全副武装的海军舰队浩浩荡荡地在海上游弋或者看着如《珍珠港》里的轰炸画面般的机群攻击，此刻的满足感可是玩用101个键的飞行模拟所赶不上的。



游戏性回归奖
(Return of Entertainment Award)

在硬件技术以周为周期更新换代的今天，游戏制作者一方面陷入了不断提高声光表现力以追赶最新技术的噩梦，另一方面越来越多的厂商投身到“与人斗，其乐无穷”的网络游戏大战，但仍有许多开发者还是在很拼命地为创造概念上的娱乐性而努力着。下面的这些追求游戏原始乐趣的作品及其开发者是值得我们尊敬的，毕竟游戏是用来玩的。

提名作品

◆《模拟婴儿》
(Everyone Can Have a Babe)

制作商：Lionhead Studios
发行商：Electronic Arts

抚养一个婴儿直至成人的新型态游戏，在欧美游戏界率先倡导“单机多人游戏”的家庭亲子概念。

◆《死亡校对员》
(Death Reviser)

制作商：SEGA
发行商：SEGA

5年前被评为最有创意游戏《死亡打字员》的续篇。作为“死亡之屋回归计划”的一部分，这次你要拿起笔来与吸血鬼编辑对战。它造成游戏专用手写笔成为年度热门周边硬件，也是街机房里出现百人疾笔狂书的始作俑者。

◆《模拟器大集合》

（Big Game Hunters of All Classics）

FC、SFC、MD、PCE、PS、SS、DC、GB、GBC、WC，虽然没有任何创新元素，但作为业界承认过时游戏机模拟器开发合法化后第一部合集，其怀旧指数值得鼓励。作为一个时代的终结——再也不用从网上下载ROM了，我们也应该记住它。

所有业余FLASH玩家制作的简单游戏

全球无数FLASH的玩家每天都在推出自己的作品，尤其是在FLASH.game版增加了许多游戏开发模块后，闪客一族的游戏作品呈快速增长趋势。虽然都是很简单的小游戏，但不乏有商业化可能的优秀创意。我们将它们入围就是为了鼓励更多的闪客加入游戏开发的行列。

And the WINNER is...

◆《模拟婴儿》

制作商：Lionhead Studios

发行商：EA Games

如前面所说，现在"好玩"的游戏越来越少，但Lionhead Studios的《ECHB》却是一个异数，它巧妙的游戏方式，积极的游戏主题让人们重新体会到"游戏是用来玩的"真谛。

单机多人游戏？在这个网络游戏称霸的时代，Peter Molyneux有勇气做这样一部宣称只有单机多人一起玩才能充分享受乐趣的游戏，不啻是"勇敢者的游戏"。在玩过试玩版后，我们只能再次拜倒在Peter Molyneux的创意之下，一如当年的BLACK&WHITE。

游戏内容是把一个宝宝抚养成人，从出世到成年之间所有的杂事你都要负责，你就是监护人，姑且称之为婴儿养成游戏。游戏的过程就和抚养一个真人无异，当然为了兼顾游戏性，一些比较烦琐的事情电脑会代劳。至于卖点，单机多人游戏系统就和现实世界里面一个家庭抚养一个小孩一样，每个玩家选择扮演一个家庭成员，每个人都有自己的职责。你在游戏里对孩子的态度将决定他对你的亲近程度，这就是单机多人的乐趣所在——看看最后孩子最喜欢和谁在一起，最像谁。健全的家庭是孩子健康成长的必要条件，如果人数不够，你可以选择让电脑充当保姆的单亲家庭，这样小孩和玩家在一起的时间就会缩短，毕竟你是需要赚钱养家的打工仔，显然这会影响到小孩的成长。游戏还提供照片扫描合成功能，你可以把你想和他(她)一起养小孩的人的照片一并扫入游戏，来决定小孩的容貌，虽然不是什么创新的技术，但确实是很捕获人心的一个功能，看着你们的结晶在电脑里面爬来爬去，是很有趣的一件事吧。还有抚养过程频频出现的意外事件解决起来也是"其乐无穷"，比如"早恋事件"、"讨厌吃青椒事件"。

这种几乎要被忘却了的游戏类型并非是首创，最著名的《美少女梦工场》就是这类游戏的鼻祖。上个世纪末的电子宠物，也是凭借其充满游戏性的玩法和表面上看似爱心养成的性质，成为当年游戏界的一个传说——挽救了濒临倒闭的BAIDAI。现在这类游戏新的传人《ECHB》即将创造另一个传说。对此，我们深信不疑。

影响至深技术进步奖

（Technological Excellence Award）

提名作品

◆《雷神之锤 V》

（QUAKE V）

制作商：id Software

发行商：id Software

QUAKE系列从诞生开始就当仁不让地成为计算机游戏对硬件机能近于无限要求的代言人，根据跨国调查公司的调查，在该游戏推出的3个月内，全球至少有6000万游戏者购买更快的芯片/更高级的显示设备或体感设备。"哦，从这个系列游戏的历史上看，这并不是什么大不了的事情"，资深测试员H·Norris说。实际上，在2003年推出的Quake IV曾经令Nvdia Bingo! II显示卡在一个月内售出超过3,000,000片。



◆《极品飞车——飞车城二代》(Motor City Online 2)

制作商：Electronic Arts
发行商：Electronic Arts

对于这样一个完全在线的赛车游戏，系统的稳定性是最重要的。新一代系统的卖点就在于此更快、更稳定、更方便是它的主要改进。其它方面则是一大堆“更多”，如更多的汽车，划分更细的可更换零部件，支持更多的人同时参赛等。像这种抱住一个题材，不断完善的做法EA向来驾轻就熟。

◆《电话接线生》

制作商：DreamWorks
发行商：DreamWorks

《人工智能》的最后周边产品，完全创新的游戏类型。游戏内容就是进行心理咨询。玩家在游戏里咨询的对象是一名可以由游戏者自行设定容貌声音的虚拟心理咨询师，他将解答你内心的疑惑。

◆ Battle.world

相关厂商：Blizzard Entertainment

暴雪为配合WC Online即将启用的新一代战网系统，理论上支持全球512台服务器同步运行。整个战网就只有一个游戏！这不再是一个梦想。

And the WINNER is...

◆《电话接线生》

制作商：DreamWorks
发行商：DreamWorks

这几年人工智能成了游戏设计者的突破口，大家都为了创造出更高效率的杀人机器奋斗着，入围的几乎都属于这类热血战争游戏。《电话接线生》在这股打打杀杀的潮流中仿佛一股清泉，向我们展现了AI技术的无限可能性。

人工智能网络技术这几年来的突飞猛进，带给游戏的影响似乎只有越来越难对付的恐怖分子和外星怪物。梦工厂独辟蹊径地将之应用于网络对话服务上，把我们带离被游戏痛扁的无尽苦海。

该游戏是建立在一个存在于网络上的以弗洛伊德精神理论模型为基础的大型数据库系统上，它的最终目标是测试使用人工智能提供心理咨询的可能性。我们通过网络向它进行咨询并付上一定的费用。由于系统本身具有学习性，接受越多的咨询将变得越聪明，所以游戏初期一些比较低级的错误已经很少再出现，越来越多的用户就是明证。记得这个项目建立之初，我们曾对它进行过一次测试：

问：“今天早上我亲眼看到一头粉红色的大象在莱因河上飞，你怎么想？”

答：“其实，我是一个接线生，不是图灵机。请尊重我的感受，谢谢。”

我们还能说什么呢？

《电话接线生》几乎不能算是游戏了，它提供的服务也和我们平时对游戏的定义相去甚远。但梦工场坚持认为它只是一个游戏，我们也乐于有这样一个真正老少咸宜的“程序”来替游戏正名。

最佳单人游戏奖
(Best Single-Player Game of Year)

5年前，无论是E3大展或是Gamespot的编辑选择奖，在众多奖项中必定有一项“最佳网络游戏奖”。然而历史总是如此带着嘲弄的意味看着我们，正如在1995年时我们还无法坚信游戏3D化的趋势一样，在2000年又有多少人相信今天那些以单人模式为诉求的游戏市场份额，已经被压缩到了整个游戏市场的20%以下了呢？即使最顽固的怀旧情结也无法为这些游戏的成功带来更多筹码，然而，有勇气挑战这一禁区的厂商，也同样堪称为经受住考验的胜利者。为此，今年我们特别为这一领域增设了这一奖项，以缅怀多年前逝去的欢乐时光。

提名作品

◆《日暮》(Sunset)

制作商：Asimov Studio
发行商：Gathering of Developers

有人说Asimov Studio是“三个策划人的制作组”，尽管听上去有些刻薄，但凭借着《日暮》，Tim Cain、Leonard Boyarsky和Jason Anderson再一次为我们展现了纯策划层面的功力。这是一个有6颗太阳环绕的星球，一个崇拜星星、从不知黑暗为何物的民族，当他们遭遇宿命中7600年一次的日暮时，等待他们的将是什么呢？从BlackIsle的《异尘余生》，到Troika的《奥秘》，这3位天才再次走上独立制作的道路，为我们营造另一个末世神话。

◆《重返不可思议的机器——白金版》

制作商：(资料暂缺)
发行商：(资料暂缺)

桌面游戏是永远的大众游戏，《重返不可思议的机器》更是陪伴我们中的许多人走过难忘的少年时光。这不是那种刻骨铭心的体验，而是那种当我们坐在壁炉边品尝茶点，偶然想起时还会会心一笑的记忆。时隔多年今天推出的白金版，将原本的桌面转化为三维空间。更多的组件，更精美的制作，不变的是轻松难忘的乐趣。

◆《深水城III：最终章》(Waterdeep III: Close Chapter)

制作商：BioWare
发行商：BlackIsle

D&D环境下最新一部作品，同时也是最后一部作品。可以说是电脑游戏业向纸上游戏的告别之作品，向被击败的对手最后的致意。

◆《哈利波特与夜莺》(Harry Potter & The Philomela)

制作商：Warner Bro

萝琳的现代童话作品《哈利·波特》系列几年来长盛不衰，最近刚刚推出了它的第六集。这套让全世界小孩和成人重温童年梦幻的小说已经遍及45个国家，销量超过6700万册，它的游戏作品也已经遍及几乎每一种游戏平台。今年推出的新作《哈利波特与夜莺》是以该系列外传的形式第一次在电脑和家用机平台上同时推出。霍格沃茨魔法学院、光轮2000、猫头鹰信使，我们回来了！

And the WINNER is...

◆《深水城III——最终章》

制作商：BioWare

发行商：BlackIsle

2001年4月，RPG.COM论坛上的一位玩家从Interplay与WotC的协议中发现了一个微小的漏洞——根据协议，Interplay可以在2004年之前发行数量不限的基于第二版《龙与地下城》规则的RPG游戏，然而由于电脑游戏制作周期所带来的时间差，该协议并未明确规定2004年底这一期限所指的是游戏立项时间还是最终上市时间。因此，事实上Interplay可以在去年年底宣布一长串“计划中的游戏”名单，然后在以后的几年里逐一兑现。当然，作为一线发行商，Interplay不可能利用这一漏洞大发其财，它还是在前年初有限度地发布了一系列开发计划，其中包括新的一个3部曲计划《深水城》以及倍受欢迎的网络游戏《夜在远冬城》的后续作品。也许是3部曲中前两部留下的余波未散，《深水城III——最终章》所受期待的程度甚至超过了BlackIsle同期的网络游戏《夜在远冬城II——DM的世界》。

在第三部中，我们的视线将回到纸上游戏时代里最早被构建完善的这座城市——深水城。诸神在凡间的争夺进入了最后阶段，玩家在这场对抗中将扮演何种角色？无论如何，可以肯定的是本作将是最后一款获得授权的《龙与地下城》游戏。随着今年4月WotC宣布正式关闭传统纸上角色扮演游戏生产线，一个伴随我们20年的梦想系列就此落幕。本作将以最大限度的怀旧向这个对电脑游戏界影响至深的系列表示最后的敬意，它将是最严谨地尊守第二版AD&D规则的电脑游戏，甚至在图形引擎上也将回归于5年前《博德之门》时代的二维手绘风格。一切都充满了迟暮的悲哀，然而又是如此宏大壮阔，这将是RPG游戏最后的辉煌。

特别贡献奖
(Special Award)

经过20年的发展，游戏工业早已不再是一个孤立的存在。它逐渐渗入社会的各个方面，同时也受着来自各方面的影响和制约。在最近一年里，一些值得关注的事件让我们决定以“特别贡献奖”这个奖项替换以往的“终身成就奖”。我们无意忽视众多游戏设计师们的贡献，然而在这特殊而激动人心的一年里，在游戏以外的其他方面有更多更值得表彰的机构和人选。

And the WINNER is...

游戏分级制

获奖机构：中国国家电子游戏审查委员会

关于电子游戏合法化与社会定位之争最终以这种形式结束，大概是所有人都无法想象的吧。站在今天的角度回顾过去几年中我们所做的努力，这种折中方式也许是唯一合理的解决之道。即使在电影和电视领域，国内仍未能接受分级制对传统道德的挑战，然而这一制度却最先在颇受争议的电子游戏领域建立起来了。

随着2002年底开始的国外游戏发行公司涌入中国市场的浪潮，为游戏正名以及解决游戏发售权鉴定成了迫在眉睫的问题。在经历了长达18个月的论战之后，最终设立了隶属于文化部领导的电子游戏审查委员会。在此期间，众多游戏媒体的努力功不可没。更值得一提的是在这个新设立的机构中，来自游戏界和游戏传媒的资深人士拥有将近30%席位，这在一定程度上保证了机构的开明和专业性。

半年多前，该机构终于公布了中国游戏分级审查制度第一稿。这个分级制并未采用西方国家广泛使用的按年龄分级的方式，从而避免了带有暴力、色情成分游戏的泛滥。它依照中国的特殊情况将获得发行许可的游戏分为竞技级、零售级和公开级3个级别，其中之后符合最严格的公开级审查的作品才有资格在网吧等公众场所公开运行。从今年6月份开始发行的游戏产品都必须在外包装显著位置上标明分级状况，这可以说是电脑游戏在中国受到社会认可的努力中迈出的重要一步。

结尾

未来的游戏将是什么样的呢？作为游戏媒体的编辑和撰稿人，我们的工作就是接触游戏业的前沿信息，而这个问题也在往日时时萦绕于心。就像前言所说，我们期望通过本文，探讨一下未来几年里游戏概念发展的方向，以及游戏相关技术的前景。当然，谁也不知道暴雪会让《暗黑破坏神III》延期到什么时候才上市，或者压根就不会再有一部Quake系列游戏。因此，关于具体游戏的细节描述，更多的是出自我们的偏好和遐想。

预言终归是预言，只有时间才是最公正的仲裁者，它必将为我们展现真实而绚烂的未来。



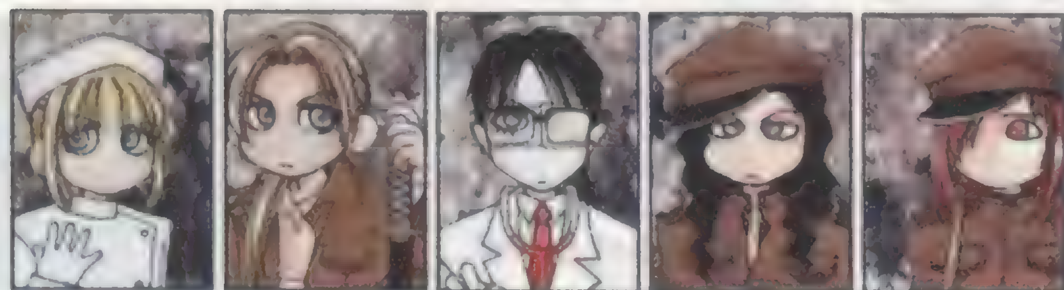
编辑导语：

几乎每次在我欣赏灾难片、极限体育节目或新奇娱乐项目的时候，我的母亲总会适时地对我说："这些人就是吃饱了撑的，有这功夫，干点什么不好？"而我总是找不到适当的话应对，只得任由她得意。当然，我可以说："那是人家在寻求超越自我，挑战极限。"但尽管这句话没错而且好听，也还是不能证明我母亲的观点有什么不对。

小时候很羡慕攀岩者，羡慕他们的随心所欲，还常常对自己先天及后天条件的不足深表遗憾。大一点后，终于明白，所有冒险者都要经过严酷的锻练，并且要不愁吃穿，甚至还听说他们要比正常人承受更多的痛苦。我相信，所有冒险者的收获都不是白来的，他们要为每一点喜悦付出相当的代价。但遗憾的是，他们并不比任何一个普通人伟大，他们也没有付出更大的代价和承受更多的痛苦。对于一个攀岩者，眼前的这座险峰是他的极限。当他以生命为赌注，凭借坚强的意志和体力征服这座山峰的时候，他会感到无比的充实和凌驾一切的荣耀。如果他不幸前功尽弃，就会觉得非常失败和沮丧。对于一个年轻的男同胞，眼前的这个女同胞是他的极限。当他以幸福为赌注，锲而不舍、不顾一切而终于获得芳心的时候，他将体会难以言喻的兴奋和晕厥感。如果不幸落得个"相见恨晚，造化弄人"，他会只认识"失落"和"无望"两个词。对于一个小孩，眼前这个昂贵的玩具就是极限。当他（她）要尽小心眼儿，哄得大人买给他（她）的时候，喜悦之情溢于言表，好象自己今后几十年都得陪着这个玩具度过。如果家长硬是铁下心不从，那他（她）恨不能当时就要死要活。对于一个小人物，眼前这个位子就是极限。当他行尽阿谀奉承、损人利己之能事后，就可以抱着小老婆躺在炕上美美地设想将来了。如果时桀命乖被别的小人物抢了先，他（她）准保六天七夜都睡不着觉，还得担心被人杀鸡儆猴。可见，每个人都有符合自己条件的极限，都在承受千奇百怪的痛苦，区别只是"吃饱了撑的"和"饿疯了急的"。

上帝真的好好公平，让穷人饿死，让富人摔死。

天堂鸟
greg@popsoft.com.cn



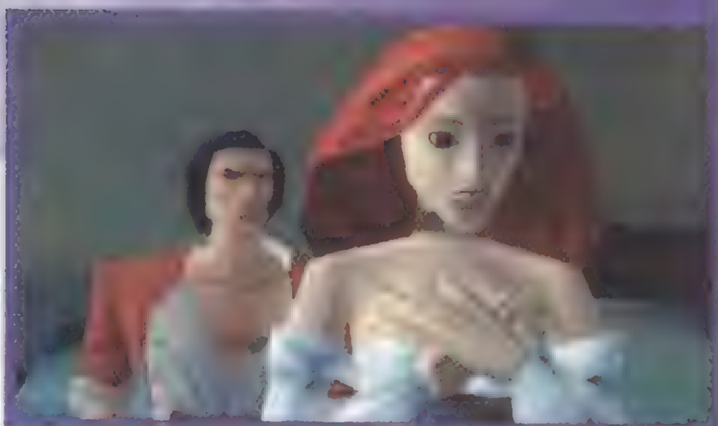


烽火传书





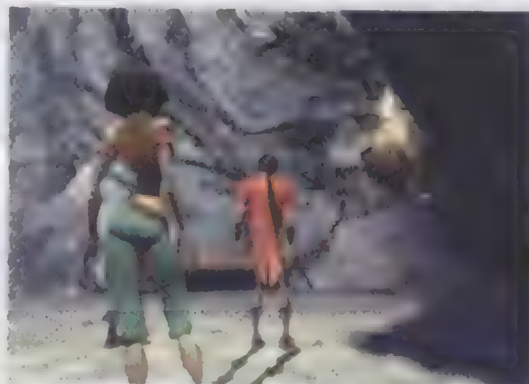
大帆船
Galleon



◆ 游戏类型：动作、冒险
◆ 制　　作：Confounding Factor
◆ 发　　行：Interplay

说起Tony Gard这个名字，大家或许很陌生，但如果说起《古墓丽影》恐怕就无人不知了。正是这个被称为“劳拉之父”的游戏设计者成功地设计了劳拉这个游戏人物，使其大名享誉全球，成为动作冒险游戏的代名词，还破天荒地成为美国《时代》杂志上第一个虚拟的封面女郎。但就是这样一个出色的游戏设计者却在《古墓丽影》一代上市后就离开了制作公司，和一起离开的Paul Douglas携手创建了新的公司Confounding Factor。大师的想法总是格外与众不同，可能他早就预料到劳拉迟早会失去新鲜感，因此选择了离开而去开创另一番天地，时隔5年，他们的第一款作品《大帆船》将要面市。

首先，游戏的背景大大不同于劳拉的写实派，属于幻想式。主人公是个名叫Rhama的水手，别以为他有多么伟大，他是个市井人物，每天干完活后就会去酒吧鬼混。一天，酒吧里的人在议论关于一艘终年漂泊于各岛屿间的神秘大帆船，Rhama听后非常心动，决定到这艘神秘帆船上看看，或许能因此改变他平凡的生活。





既然是动作冒险游戏，那么动作成份自然不能缩水。主人公Rhama除了有常用的奔跑、缓行、跳跃、游泳、爬行以及滚动等动作外，还允许使用组合键来做出更复杂的动作，尤其是他还可以像壁虎一样将身体贴在墙上爬来爬去。从操作难度上来说，游戏的确需要玩家有很好的技巧，为了让玩家体会游戏中动作的真实，游戏会支持力回馈摇杆。

至于冒险部分，游戏将会采用多线性来解决，为的是让玩家不必困死在谜题中而放弃游戏。游戏的谜题将会有多种解决办法，难度上不一定低，但至少会使游戏的弹性增大，各人有各人的玩法。

游戏的世界是大帆船来往的6个岛屿，在这些岛屿上都会有许多NPC，而且6个岛的风格截然不同，有热带雨林、土著人部落等等，游戏中加入了表情系统一项，人物内心的喜怒哀乐都会反应在脸上，我们可以看到主角Rhama和两位MM丰富的面部表情，从而使游戏有更好的感染力。

《大帆船》是这样一个与众不同的游戏，他能为Tony Gard再次带来名利，不知能否给玩家带来再一次的快乐呢？

（游侠·天翔）



编者按：

游戏的主角大多被设计成两种，要么是大英雄，要么是小人物。不过我倒不信哪个小人物会听到神秘帆船的事就想去看看的，那是大英雄的想法。

机器人军团

Roboforge

- ◆ 游戏类型: 格斗
- ◆ 制　　作: Liquid Edge Games
- ◆ 发　　行: Liquid Edge Games



在最近这几年，网络游戏纷纷登场，其中多以角色扮演为基础。而今天介绍的这款《机器人军团》是一款完全为互联网设计的模拟格斗游戏！说它是模拟格斗游戏，是因为在《机器人军团》中你并不能控制自己的机器人进行战斗，你所能做的就是根据游戏提供的各种部件来制作一个战斗型的机器人，接着制定它的各种格斗方式和战斗技巧，然后将它置于战场之中，最后你可以根据机器人的表现通过工具箱来修改机器人的组成部件以调节它的战斗性能，为下一次的战斗做好准备。由此可见，该游戏并不是一款单纯的格斗游戏，相反格斗似乎只是游戏的陪衬物，而游戏真正的精华却是在机器人组装和动作设计部分。







游戏一开始提供了12个最基本的机器人模型，你可以从一整套部件设备中按照自己的想法来组装这些机器人。为了增强游戏的趣味性，制作者特意设计了6个种族，每个种族都拥有一项与众不同的技术，他们所创造出来的各个机器人部件都具有极高的观赏性，与其他种族相比，每个部件在可视性上都是唯一的。为了整体的统一，你可以在机器人模型上安装同一个种族的所有部件。如果要追求新奇，不妨试着将6个种族的不同部件拼装起来，看看最后的机器人会是一个什么模样。

看起来似乎非常简单，但是了解拼装玩具的玩家一定知道这其中的过程是多么复杂，光是那一大堆的部件就已经让人感到头痛了。《机器人军团》会出现多少部件，目前还只是一个未知数。制作者的原意是想为你提供一个眼花缭乱的部件库，但是考虑到游戏是用3D来设计的，你对机器人的每一次改动都会得到即时演算，而这一切都将由服务器来完成，如果玩家人数众多、改动频繁的话，相信服务器一定承受不了这个压力。但如果部件设计过少，游戏的趣味性就会下降一大截。这真是一个矛盾所在，制作者决定把这个难题放在以后去解决，而目前我们所能了解到的主要部件有传感器、关节、控制器、能量产生器、武器和护甲等等。

当创作的想法都已付诸实施后，机器人登场作战的时机也就来到了。不过在与网上敌人对决之前，你最好先对自己的机器人“调教”一番。比如机器人如果通过传感器没有发现敌人，那么应该怎样去寻找；又比如当战斗



出现不利的情况时，应该采取怎样的防御措施。诸如此类的指令你都得输入到机器人的控制器中，然后通过模拟战斗来验证它们的行动。这看起来似乎十分麻烦，但是要想想你的对手的主人也是一位活生生的人，战胜人的感觉总比战胜人工智能的感觉要开心得多吧。

创新的游戏模式总是让人兴奋不已，我在期待着这款游戏的同时也在期待着其它类型的网络游戏能够早日出现。

（北京　Stream）

编者按：从国内网络游戏市场看，确实太需要新鲜血液了，人们早就不耐烦在地下城里转悠了。

恐龙危机 II

Dino Crisis2

- 游戏类型：主视角射击
- 制　　作：Capcom
- 发　　行：育碧



PS上的大作《恐龙危机》吸引了无数的游戏机迷，正是看中了这个商机，这款游戏被移植到PC上，广大的游戏爱好者纷纷加入了被疯狂凶猛的恐龙追杀而逃亡的行列。玩家凭借着他们的智慧和勇敢解决了冒险过程中的层层难题，最终逃出了恐怖的危机。然而这场危机却并没有结束，因为《恐龙危机 II》即将在PC上登陆。



玩过前代的玩家一定对被追杀的恐惧记忆犹新吧，想象着在自己身后随时都有可能窜出一只凶残的恐龙，张牙舞爪之间就能让玩家四分五裂，如此令人胆战心惊的场景不是每个玩家都愿意"重温"一遍的。也许是考虑到这个因素，在即将到来的《恐龙危机 II》里，将一改玩家处于被追逐者的地位，让玩家这回也来扮演扮演追杀者的角色，而被追杀的自然就是那些史前巨物——恐龙！不过又有玩家要担心了，因为前代中玩家始终处于弹药有限、勇气无量的尴尬境地，如果这一次由玩家来充当追杀者，是不是还会面临这样一个局面呢？不用担心，制作者早已想到了这一点，他们将在游戏中为玩家提供充足的火力支援，各种大型武器的出现都能让玩家感觉到似乎进入了史前战场，等待着他们的只是一场杀戮！为了让玩家杀得"尽兴"，制作者将游戏系统做了大幅度的改进，加强了各种视觉效果和场景特效，玩家在屠杀恐龙的同时将会拥有前所未有的爽快感，但我同时也不得不担心PC版的《恐龙危机 II》会不会显得太过暴力呢？



游戏的舞台也作了全面的改变，前代中的小岛已经一去不复

还，取而代之的是白垩纪的原始森林、巨大洞窟和广阔的湖泊，所有的场景都将用高精细度的CG描出，让进入游戏的玩家产生身临其境的感觉，宛如自己已身处史前世界中。



既然游戏以猎杀恐龙为主要目的，因此在恐龙的种类数目上将是前代所无法比的，从翱翔天空的翼龙到驰骋大地的暴龙，从身长硕大的雷龙到身材矮小的食虫龙都应有尽有，看来制作者打算展出一部恐龙大全啊！由此而带来的当然还有更加激烈的战斗了，相信玩家精彩的表演必能让恐龙们感到危机。

（北京　Steam）

编者按：

等我有了钱，就作一部《人肉危机》。

商业之都
Trade Empires

- ◆ 游戏类型：策略
- ◆ 制　　作：Frog City Software
- ◆ 发　　行：Eidos Interactive



当年，Imperialism可以说是脍炙人口的大作，Frog City只是名不经传的小公司，可是由这小公司开发出令游戏玩家如此趋之若骛的游戏，就不是可以等闲视之的事了。那是说明了游戏设计者的实力。

Frog City一直在开发商业之都，但由于Frog City只是负责游戏设计，游戏的包装、制作及发行必须依赖其它公司，所以一直等到了Eidos interactive接下这个计划。

《商业之都》并非如Imperialism一样采用回合制，而是采用即时系统。游戏以45度的俯瞰式画面来进行，玩家扮演一位商人，要靠建设、制造商品及发展贸易路线来富甲天下。

整个游戏横跨4千年的历史，足迹遍及欧洲、亚洲、非洲、美洲4块大陆。这一段长远的历史在游戏中会被分为很多个场景，包括商朝、罗马帝国、伊斯兰帝国、拜占庭帝国、印度洋贸易、丝绸之路、欧洲中世纪及大西洋贸易等等，玩家的任务就是要在每一个时期的指定时间内利用商人的手段富甲一方。

随著时间的脚步，科技会不断发展，玩家不用担心，电脑会自动在某些时间更新你的城市的科技。你会看见旗下的商人忽然间转用了新的交通工具，你也可以简单地用这些新科技来改进你本来的贸易路线，以获取更多的金钱。

与大多数策略游戏一样，《商业之都》最基本的就是把市场建设在资源旁边，靠开采资源及建设贸易路线来赚钱。随著你为市民带来食物和奢侈品，你会看到城市的人口不断增长，市场的供求会越来越多样化。因此，玩家要不停地扩建自己的地盘，还要雇用更多的技术人员开展新的贸易。如果你不追随市场供求的转变，其他商人就会代替你把贸易垄断，很可能让你永远翻不了身。







为了解决盗贼、对手的阻挠，雇用保镖也许是个好方法。不过，如果你以为可以用在其它游戏中锻练的身手大展拳脚的话，那就很可惜了，因为在《商业之都》，所有的战争都是由电脑模拟的，玩家完全不能插一脚的。



游戏设计者在开发游戏的时候做了很详尽的资料搜集，所以游戏中的城市位置及资源位置也与现实世界相当。游戏开发者的希望是把真实的贸易发展历史带到玩家的眼前。就看今秋发行的这个游戏能否为玩家带来象Imperialism一样的冲击吧！

（游侠·伊达少将）

编者按：

一直想要玩这样一款游戏，主要是因为它对资源、城市的高度拟真，另外，我在生活中是个穷鬼。

新神雕侠侣 II

◆ 游戏类型：角色扮演
◆ 制　　作：昱泉国际
◆ 发　　行：育碧



神雕大侠杨过与小龙女之间的悲欢离合早已为众多武侠迷所传唱。大家喜爱杨过，喜爱他那份忍辱负重的英雄气概、喜爱他对小龙女的一片痴情……

绝壁、断崖、刻字——“十六年后，在此重会，夫妻情深，勿失信约……”16年的漫长岁月，只有神雕相伴，而我们这段新的历程也将从这份孤独中开始了。离开了绝情谷，杨过只身一人独闯江湖，行襄阳、遇神雕，终于练成了独孤求败所留剑法，并与神雕共赴东海，利用潮汐苦练绝学。从此后，一人、一剑，救昆仑道长、解杀人之谜、破少林之围……一代大侠由此而生，而心中所爱之人确仍不知所踪。不由得，泪满襟、自思量，龙儿你在何方？



玩过《新神雕侠侣》一代的朋友一定还记得游戏中秀美的画面，而这次完结篇的推出在这方面又有了更新的表现。画面视角脱离了完全是45度角的镜头，采用多变的视角来营造全新的场景感觉。在二代中，游戏中还加入了雨、雪、晴、雾以及白天与夜晚等天气的变化，使画面表现力更为逼真。在一些细节上，譬如流水的波动，人物的影子等等，游戏中也有很好的表现。特别值得一提的是，当我施展轻功掠过水面时看到了人物在水中的身影，由此可见这款游戏的美工制作是相当细腻的。另外，为了方便玩家，开发者还为一些较大的场景增加了卷轴的效果，使我们可以提前看到屏幕以外的画面，从而避免了不断重复的找寻过

程。

游戏中的人物虽形形色色，但基本符合原著。美女程英气质雍容，沉稳冷静；柯镇恶两鬓如霜、双目失明，还有一些新加人物，如人厨子、黄一炮、史氏五兄弟等也是形象鲜明，各具特色。游戏在招式的设定上也比较考究，以杨过自身为例，由于是独臂，因而在武功的使用中只能以左手施掌，空着的右手袖子会随身体的变化自如的摆动，使招式看起来十分自然。能够见到流畅、华丽招式，不由得使我期盼着能早一日走上江湖与这些大侠、强盗们切磋一下技艺了。



除以上所讲的特色外，游戏中还特设了需要我们自己去寻找的隐藏结局。总而言之，这是一款值得大家期待的游戏，特别是对那些经历了《神雕侠侣》一代中与小龙女分离之苦的朋友，相信一定不会错过这一次与爱人重逢、相聚的完美结局。

（北京　司马平安）

编者按：

这款游戏拖得够久了，要是再等下去，恐怕杨过都跑路了。

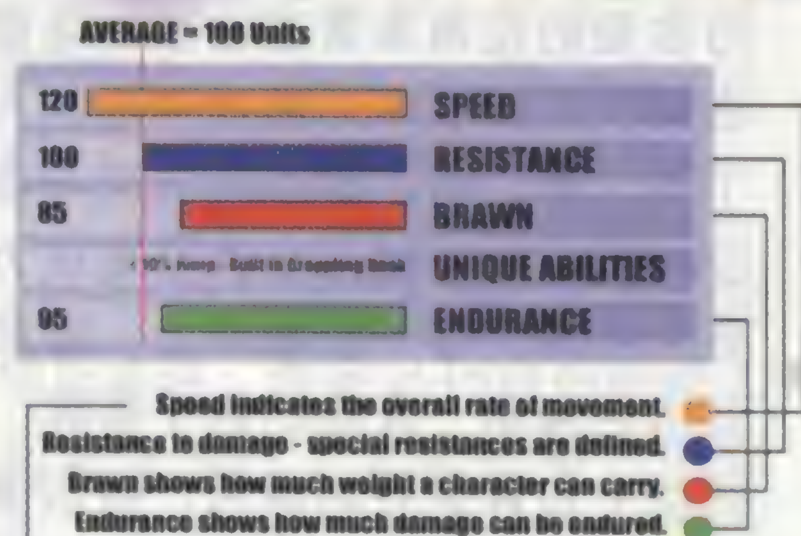
体验
Experience

◆ 游戏类型：　主视角射击
◆ 制　　作：　The Whole Experience
◆ 发　　行：　N/A

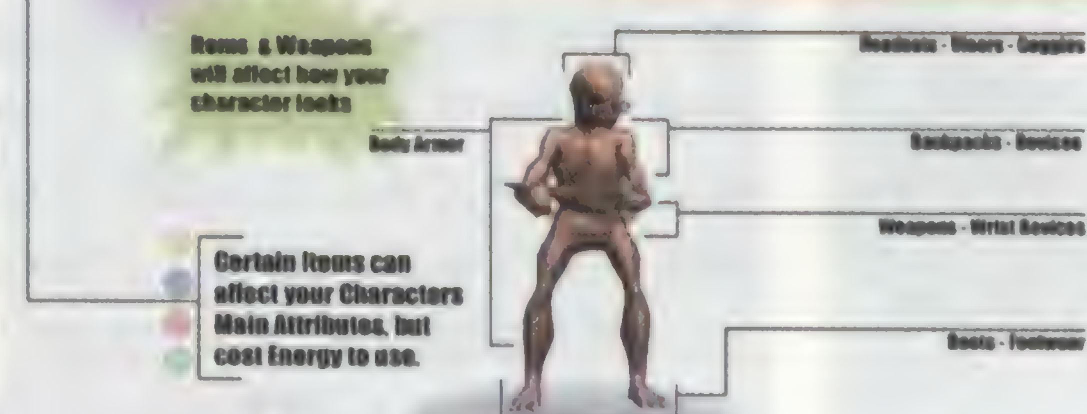
坐落于华盛顿的The Whole Experience是一家新兴的游戏制作公司，他们目前正在开发一款3D动作射击游戏——《体验》。凭借他们长期为著名Silicon图形硬件公司工作所积攒的经验以及他们那拥有天才设计思想的开发人员，他们借助自行开发的3D引擎完成了这个游戏的制作。

他们将独立完成的这个引擎称之为WXP，并自信地宣称这个引擎可以给游戏带来最丰富多彩的空间。从游戏画面上我们可以看出，那惊人的精细度和强烈的质感证明该引擎可以对户外环境

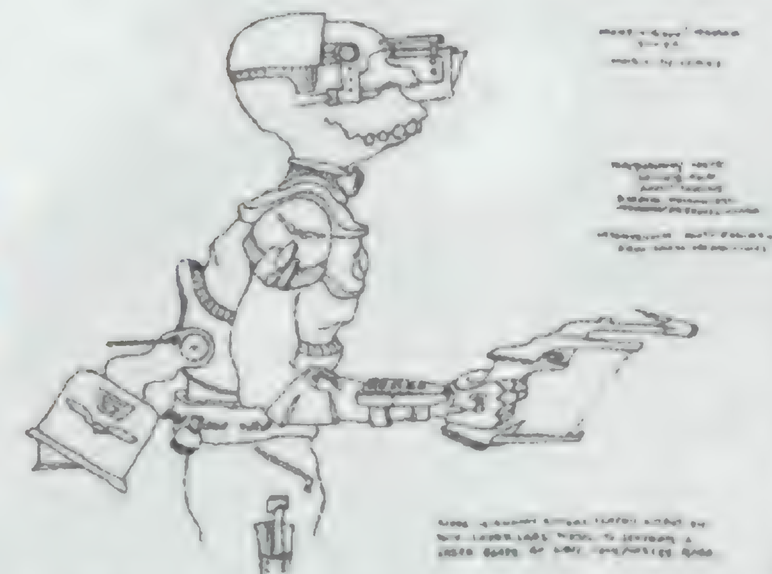
CHARACTER ATTRIBUTES
Customizing and Choosing your Character











的渲染得得心应手。而制作者也证实说，游戏将广泛地采用户外场景，玩家将在绝大部分的时间里徜徉在连绵数十里的大地上。

与其他FPS不同的是，《体验》极具创意地加入了角色成长系统，玩家所控制的角色将会与在RPG中一般地获得经验从而掌握新的技巧和能力，比如在游戏开始之初，角色对于操控车辆完全是门外汉，武器和各种物品的使用也处于不熟悉的状态，但是随着角色在旅程中的不断应用，玩家就会发现角色对各种技巧熟练起来，操控越来越方便，所取得的效果也会越来越好，最后成长为一名训练有素、技艺娴熟的高级战士！如果玩家感兴趣的话，还可以将培养出来的角色拿到网



络上与其他玩家一较高下。

由于大量户外场景的存在，《体验》的联机模式有些类似于《三角洲特种部队》，广阔的视野迫使玩家必须将自己看成是一个猎人，小心翼翼地寻找“猎物”，然而在所有“猎物”眼中，玩家同样是猎物！玩家可以匍匐在草丛中，高度的警惕性和耐心的等待都是必不可少的，最后来到的只有可怕的攻击机会！当然玩家也可以通过足印进行追踪，然后在敌人背后发动致命一击。不过这些招数同样会被敌人用上，玩家会不会最后成为遭遇死亡的猎物，就只能凭技巧和



感觉了。

在虚拟世界中展开战斗的《体验》会提供给玩家与现实中完全不同的武器装备，比如只有在科幻电影中才会出现的“固体全息图像发生器”以及能量武器等。常见于RPG中的装备也会同样出现，而且当角色穿戴上这些各具属性的装备时，角色的形象也会随之变化。

通常一家全新的游戏制作公司都充满了活力和创作激情，在没有压力的情况下发动的冲击总能达到一个让人羡慕的地步，《体验》将是他们这个希望的实现者。

（北京　Stream）



编者按：

作者说的不错，新公司总是充满激情，久而久之就被消磨殆尽了，那时，他们需要的是洗脑。

战斗任务——从巴巴罗萨到柏林

Combat Mission:Barbarossa to Berlin

- 游戏类型：　策略
- 制　　作：　Big Time Software
- 发　　行：　Big Time Software



去年Big Time Software推出的《战斗任务——超越霸主》可谓打破了电脑战略游戏的种种成规，闯出了另一个新天地。在当时《战斗任务》赢得了业内众多好评，并使许多人能够重新来定义战争游戏的潜质。而如今该公司再接再厉，推出它的续作《战斗任务——从巴巴罗萨到柏林》。



与大多数传统战争游戏不同，《战斗任务》是以3D图形刻画战斗场面，它具有直观的玩家界面以及颇具创新意义的回合制、即时游戏设计。每个回合分为两个阶段：命令阶段和一分钟



战斗阶段。在命令阶段，玩家可以悠闲自如地研究战场，向手下大军发号施令。在随后的一分钟战斗阶段中，两方军队以即时方式排兵布阵，展开撕杀。深谋熟虑和冲锋陷阵相互转换，赋予游戏一种独特的节奏。游戏对于历史事实的严谨细致塑造，让人深感战争的残酷。

紧接前作的西线战场，在《战斗任务——从巴巴罗萨到柏林》中战场将转移到更为庞大的东线。游戏由德国在1941年6月入侵苏联的巴巴罗萨为序幕，涵盖了从此往后至欧洲战争结束的整个阶段，包括最终攻克柏林的战役。这当中包括了苏联、德国、波兰、罗马尼亚、意大利、匈牙利和芬兰这些国家，单是听听这些，便知道二代的规模就将比前作更宏大。

在《战斗任务》中那上百种的装甲车辆给玩家们留下了深刻的印象，而在续作中，这些令人兴奋的装甲车辆数量将会接近300种。并且开发小组还为激战双方增加了可使用某些敌军车辆类型的能力。游戏中苏军还可以使用向西方租借的坦克，并可以为芬兰、罗马尼亚和匈牙利部队提供装备。



有了这么庞大的装甲部队，战斗场面将是空前壮观的。为了使战争过程更为接近现实，开发小组保留了原作装甲部队可以陷入沼泽的问题。并且，为了增加游戏的难度，还新添了如松软的地面，以及道路相对不足等新危险。这些问题都增加了游戏指挥和控制的难度。

游戏图像继续使用原来的核心引擎，不过它却有着比前作更高解像度的3D图像。在音效方面，开发小组表示正考虑请不同国籍的人士来为游戏配音。这即是说你可能会听到意大利人说意大利话，德国人说德国话。虽然玩家不可以把这些音效转做英文，不过大家不用担心，因为这些对话并不涉及重要资讯，开发小组只想藉此加强气氛而已。

经过大量历史研究调查，结合以最酷的3D图形引擎和标新立异的混合型即时、回合制控制系统，这些出色的游戏内容，真不知道会不会在它上市时形成抢购之式。不过有着前作的成功经验，笔者认为这些都不用我们来担心。我们所要做的就是等待，



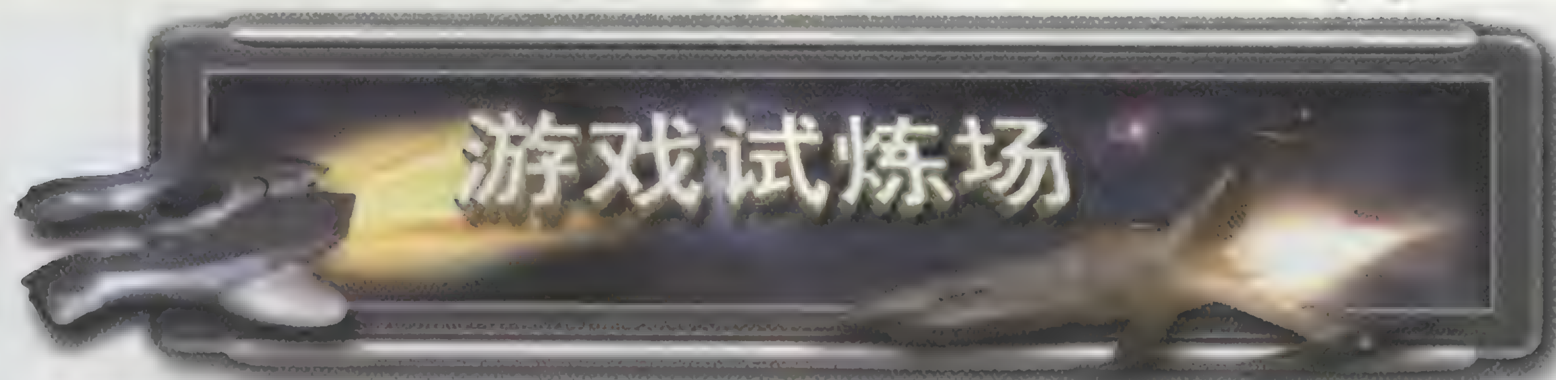


等待那即将来临的第四季度。

（游趣　yesisi）

编者按：

在这种游戏里，立场好象已经不重要了，人们总是沉浸在战争的硝烟里。做到了不分彼此。









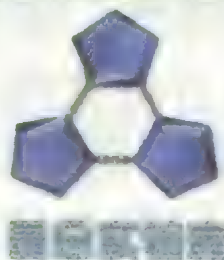






思考机器
Mind Rover

- 游戏类型：策略
- 制　　作：Cognitoy
- 发　　行：光谱
- 系统配置要求：奔腾 II 300、64MB内存、WIN9×





《思考机器》是一款3D策略/程序游戏。这种全新概念的游戏方式能让每一个玩家自由组合出所需的智慧机器，通过下达程序指令，让你的机器完成各种任务。

游戏将玩家带到木星卫星欧罗巴上，你是一位研究人员，必须不断设计出智慧机器来完成各项任务。有的关卡是一竞速取胜，那么你就要把它设计得重量轻、动力强。要是通过战斗取胜，那么攻防能力将是最重要的，当然，必要的雷达系统也不要忘掉。

游戏中，玩家并不是选择零部件就行了，这是一款强调设计的游戏。你可以在游戏独创的“布线系统”中对机器作控制调整，根据需要的不同来设计建造自己的器具。飞行器、轮式车、履带车哪一种更好？雷达、感应器、推进器如何组合？这些都是你要考虑的。游戏以明了的图示界面将各种零部件的性能、属性显示出来，非常方便。而且，为了容易上手，游戏还提供了非常完整的教学课程。

游戏过程中，玩家可以随时暂停，并改装智慧机器，这样，玩家不必消耗太多手指上的力量，而以脑力代替。这种具有高度延展性和耐玩度的游戏一向是玩家期待的产品，《思考机器》的创新性可能回在玩家中掀起热潮。





晶合通讯

中国游戏报导

◆ 本刊记者/白露

◆《毁灭之王》进入压制金盘阶段

备受玩家期待的"暗黑Ⅱ"资料片《毁灭之王》现已进入大陆并开始压制金盘，并将于本月上市。该游戏母盘依然采用sony最新加密技术使正版玩家在cd-key及故事流程上享受全部加密服务。这次推出的游戏除赠送大幅



海报外，正版用户还将有机会获得现已绝版的"暗黑Ⅱ"玩偶。

另外据悉，飞利浦"液晶杯"《少林足球》FLASH大奖赛和漫画征集大赛为征集更多优秀参赛作品，将投稿时间延迟到10月5日之前，如果还有希望参赛的选手尽快拿出自己的作品吧。

◆ 三星电子杯第一届WCG中国区选拔赛本月开始

首届World Cyber Game大赛定于12月份在韩国汉城举行，而"三星电子杯第一届WCG中国区选拔赛"也将从本月开始在国内拉开战幕。相信它会加快中国的网络竞技运动的体育化趋势。

前不久三星电子在北京召开的新闻发布会上，还请到了韩国的WCG明星作嘉宾以期扩大它的影响面。本次"三星电子杯第一届WCG中国区选拔赛"设立了8个比赛项目——星际争霸、雷神竞技场、FIFA2001、CounterStrike、联众围棋、联众象棋、联众军棋和联众桥牌。本次大赛预计将有数十万的网络竞技游戏爱好者以选手或观众的身份参与进来，形成网络游戏的另一次热潮。

◆ 又一家网络公司进军在线游戏开发

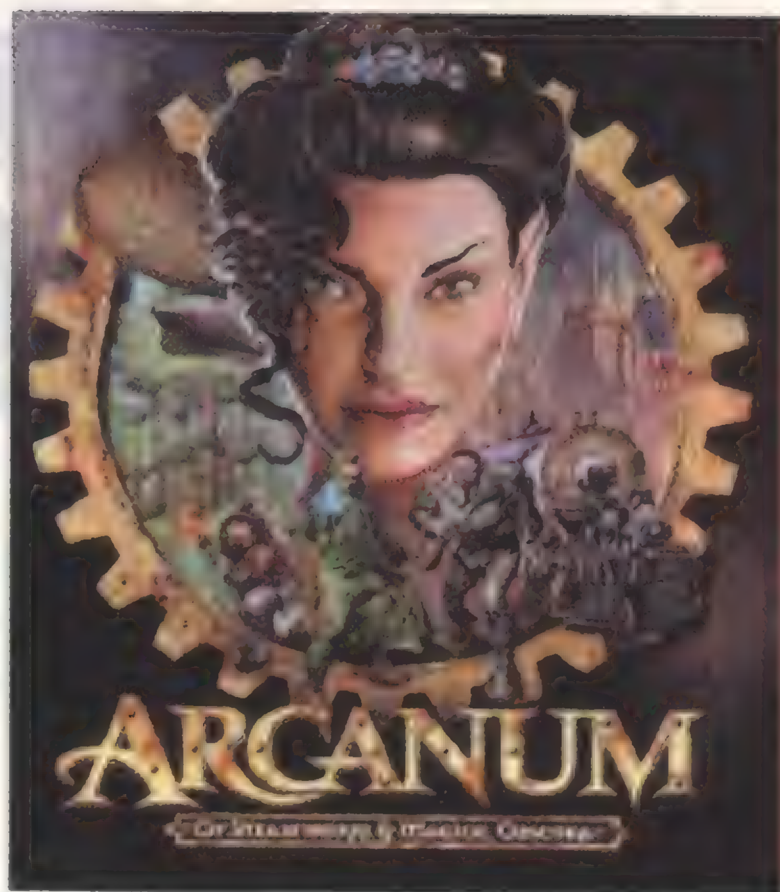
成立于1999年的上海盛大网络发展有限公司，一直以在线卡通为其经营方向，从今年开始，该公司斥资购买娱乐中国网站，并以之为依托，全面开展在线游戏开发、代理、销售业务。在下个月，该公司将与育碧联合推出一款名为《传奇》(The Legend Of Mir: The Three Heros)的网络游



戏。在此基础上，盛大网络还将在明年上半年之前推出3到4款大型在线网络游戏。

◆《浩劫重生》将在国内发行

10月下旬，北京天下华彩网络公司将在国内发行一款名为《浩劫重生》的游戏。该游戏是由制作出令人难忘的角色扮演名作《异尘余生》的Tim Cain在另起炉灶后成立的Troika Games公司开发制作的。这款即将要上市的角



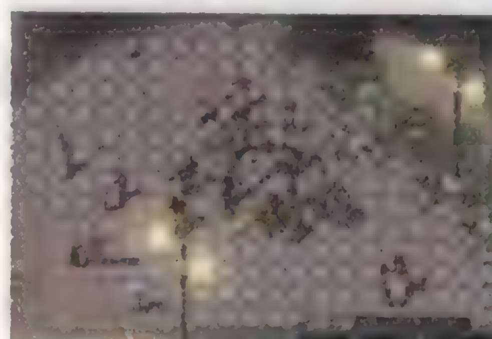
色扮演游戏在备受瞩目之余，毫不意外地继承了许多我们早在《异尘余生》里就见识过的优点，如他那充满弹性与深度的游戏系统。让我们耐心等待吧。

◆《脑筋碰碰碰》挑战传统游戏

本月中旬，一款全新科幻益智游戏《天使迷途》系列的第一部《脑筋碰碰碰》将在北京上市。它讲述了一个叫冒险小子的男孩多雷在时空旋涡中的种种冒险和奇遇。该游戏是极速天使数码科技有限公司的研发产品，该公司是一家致力于教育与游戏软件完美结合的科技公司。他们希望藉这一作品成为中国最好的教育游戏软件的公司。

◆《龙族》严禁外挂

近期，Online Game《龙族》为了严厉打击玩家使用非法外挂，保持游戏的公平性，对使用外挂程序的玩家采取了一经发现，即刻删除账号的举措。目前已删除近300个账号，且此工作还在进行中。《龙族》GM公会表示，此举动虽会痛失部分玩家，但这都是为了维护游戏公平性及还广大玩家一个纯净的《龙族》游戏世界。





◆ 本刊记者 风林火山

◆ 电脑游戏用于医疗

芬兰的心理学家们最近开发了一种用于训练人类大脑特殊区域来提高阅读能力、治疗儿童诵读困难症的电脑游戏。心理学家发现，对于在阅读、拼写、语言理解等方面存在一定困难、患有诵读困难症的人，可通过一种以图形配声音的电脑游戏来提高儿童的阅读能力。这种电脑游戏可播放出节奏不同的音符，同时荧屏上会相应出现一系列可上下移动的长方形图案。实验结果表明，24名患有诵读困难症的儿童在接触此电脑游戏后，阅读精度和速度有了明显提高。

◆ 游戏竟与有毒物品共存

Sierra即将发售的游戏《奥秘》Arcanum，在由负责发行的Vivendi Universal Interactive公司分发到经销商处时，有人发现在存放该游戏的货柜里竟同时存放着大量的有毒化学物品。此货物的表面上印有“有毒危险物品”和“吸下可致命”等字样，这可能是Vivendi Universal Interactive的发行工作造成的问题。





虽然发生了此次意外事件，但《奥秘》的发售日期应该不会因此延误。不过，玩家在买到此款游戏时，最好别把鼻子靠得太近。

◆ 微软又让人失望了

微软宣布一款颇受玩家期待的角色扮演游戏——《横扫地下城》(Dungeon Siege)再次延期，发行日期推迟到2002年。在这之前，游戏的开发商Gas Powered Games的制作总监Chris Taylor曾表明，游戏发售日期的推延是希望能够预留更多的时间来调节游戏平衡度，但这次微软对发售日期延迟的原因却未作任何说明。今年这已经是第三次推迟游戏发售日期了，而游戏的确切上市日期目前还是未知数。





◆ 3D游戏DIY

以前出现过的一些用于娱乐的游戏设计工具软件不知道大家是否接触过，虽然有趣，但大都只能制作些简单的RPG游戏。而这次Actualize即将公布的游戏设计工具——3D Gamemaker，竟可以让玩家自由设计不同类型的3D游戏。这款由Actualize开发的3D游戏设计程序，能让玩家简单、快捷地设计出多种富于变化的3D游戏，包括的类型有角色扮演类、动作冒险类以及赛车类。游戏设计步骤并不复杂，但依靠自己的想象力却能创造出复杂的游戏来。3D Gamemaker为玩家提供了许多选项作为游戏设计的元素，甚至还可随机产生游戏。

编者按：

这或许是一个喜讯，我们“娱外情报站”的美国分站从即日起正式成立了！当然了，这个美国通讯站目前还只有一个成员——我们的老朋友费老八。从下一期开始，我们的特约通讯员老八同志将不定期为我们发回他在美国所亲历的各种游戏见闻。在此，除了预祝他学业有成、生活顺利外，更希望他能为我们带来新奇有趣、丰富多彩的游戏见闻，让我们拭目以待吧。



本刊记者 风林火山

《打盗专栏》这个全新的栏目，在短短几个月的时间内就得到了广大读者如此的关注和厚爱，让我们深感欣慰。

开办此栏目的初衷是想让人们了解盗版的危害性，树立对盗版以及伪正版的防范意识，有意识地维护自身利益，自觉抵制盗版。现在，有许多读者纷纷来信投诉盗版及伪正版问题，在此，对广大读者对此栏目的关注和信任表示感谢。今后，我们会把其中一些比较有针对性的读者来信在栏目中公开，以警世人。希望大家能够积极来信，揭露盗版问题，共同为我国软件业的健康发展出一份力。

这次刊登的是一位武汉读者揭露伪正版游戏软件的来信，让我们看看他有过怎样的“伪正版遭遇”。

《打盗专栏》的编辑：

您好！

《打盗专栏》这个栏目办得很好，我从中学到了不少辨识伪正版的知识，提高了自己的鉴别能力。

今年《大众软件》16期《打盗专栏》中，曾告诫读者们尽量去专门的正版软件销售连锁店买软件，以免上当。可我前几天却在我市广埠屯路瑜路南的一家正版软件店里买到了一款伪正版软件。

那天，我在该店放商品的架子里，发现了几套标称是第三波公司代理光荣出品的《三国志Ⅶ》威力加强版（这几套软件放得挺隐蔽，藏在几款大包装的正版软件后面，不知是否是故意的），售价只有35元，当即就买了回来。

可回家仔细一看外包装，就觉得不大对头——外包装标明该软件是由“新疆电子出版社”出版的，可我以前购买过第三波代理的游戏，并没有由该出版社出版的产品。再把外包装打开，里面只有一张CD和一本小小的游戏手册，连用户卡都没有。那本游戏手册比巴掌大不了多少，只有薄薄的24页，根本无法同正版《三国志英杰传》精美的说明书相比。





再来谈谈安装和运行。安装界面尽是些乱码，不过还能正常安装。运行游戏，放完动画后，出现的游戏选单倒是中文的，可进入君主选择界面后，看到的又尽是乱码。随便点一个进入游戏，界面上的选项是中文的，可游戏中人物说的话显示出来全是乱码，根本看不懂。

另，贵刊今年15期《打盗专栏》中揭露的“天狼工作室”也曾给我寄过类似的东西，我因怕他们是骗子，没给他们寄钱。

最后，祝《打盗专栏》越办越好！

今年《大众软件》16期《打盗专栏》中，摘录了一篇《北京晚报》关于伪正版混入正版软件专卖店的文章。文中所述有些正版软件专卖店竟然干着“挂羊头，卖狗肉”的不法行为，这使得盗版软件有了一个看似“合法”的生存空间，其隐蔽性更强、欺诈性更大，还请读者提高盗版防范意识。

《打盗专栏》提醒读者：购买正版软件请到大型、正规、知名的软件专卖店或是大型商场购买，以免受骗上当。另外，如在正规商店购买的软件确认是盗版或伪正版，请到所买之处要求退货、退款，并可向当地消费者协会反映，要求对这种违法欺诈行为进行索赔。

打盗信箱：dadao@popsoft.com.cn
欢迎提供新闻线索

编辑导语

偶然从Discovery里看到木乃伊的制作方法，好像很简单的样子。先是从鼻腔把死者的脑浆抽空，再把除了心脏外的整套下水请出来，再用什么什么药之类的把体腔填满，然后用白布条儿一缠，找个阴凉、干燥的地方一放，最后就是等着他老人家重生。作为人类文明先驱的古埃及人如此渴望生命的延续，让后人不得不赞叹人类从那么久远的时代起就开始贪婪了。后来居上的中国人把这种运动继续推广并使之职业化，而且从理论上彻底否定了古埃及人的右倾路线：俺根本就不要死，重什么生？

这些研究时间的人付出的代价是很大的，但勇者们前赴后继。他们经常用一些重金属颗粒考验自己的消化能力；随便捣鼓个火药就能称为"大发明"。可惜后来，这些补药的用法相继失传，更有些蛮夷自以为是地用火药把那些金属颗粒射进别人的身体，殊不知对方很受用哩。

现代人在经过了数千年的经验总结后，终于意识到"人死不能复生"和"人活百岁，终有一死"的道理。于是，克隆技术接过了新一代的火炬。"俺可不是要长生不老，也不敢想起死回生，那不科学。俺是要脱胎换骨啦！"当人喊出这句话时，亚当成了代理上帝。

无休止的生命正是由无数个昙花一现组成，无论如何辉煌灿烂的一瞬间都只是一瞬间而已。当火药点燃每一次战争，当阳光透过金字塔甬道的时候，拼搏和挣扎最终都沉入时间的洪流。

上弦月

suki@popsoft.com.cn



奇幻水晶缘
永恒传说

生命的涟漪终于平静下来……
有人满以为可以拥有甜蜜的未来……
有人坚守自己的承诺……
有人却失去了最爱……
有人以有限的“生”去抗衡无限的“死”……
有人沉溺于爱的暖流……
这些事每天也发生在你和我的身边……
是短暂的流向，还是永恒的传说呢？

在RPG游戏层出不穷的时候，《永恒传说——奇幻水晶缘》以其清新亮丽的画面，梦幻般的游戏色彩吸引了众多玩家。

故事发生在一个幻想的时空里，游戏为我们勾勒出一个如梦如幻的世界，一个魔法和机器共存的世界。游戏主人公卡尔（也就是玩家们所要扮演的角色）的父亲从小禁止他练习剑术，甚至会因为他练剑





而大发雷霆。一天，卡尔的父亲被妖精袭击，受了重伤，卡尔为寻找大贤者来救自己的父亲不得不踏上茫茫未知的征途。和卡尔同行的还有一起长大的青梅竹马奈丽以及一只可爱无比的小宠物，也许你会认为这种设计实在老套，不过当你看到游戏结局的时候，恐怕就再也不会这么想了。

在出发前，卡尔的父亲再三叮嘱他一定要小心保管好一直佩戴在胸前的那枚水晶。然而，不幸的是，卡尔在旅途中受到蛇妖的攻击，而水晶也在途中遗失了，于是卡尔从此步入了另一个神奇的世界中。

为了寻回那颗平衡卡尔体内力量的神奇水晶，他和好友奈丽一同前往智慧老人处探询水晶的下落。当然了，在途中也不会风平浪静，他们不断地遇上各种麻烦，并且结识了为寻亲而四处游历的莉迪亚以及智慧老人的徒弟白玲珑。

游戏采用了类似西方中古世纪的背景，不过为了适应众多东方玩家的口味，制作公司还在游戏中加入了东方的神秘场景和建筑，游戏画面看起来很有层次感，在场景构图方面也安排得很合理，以日式的绘画技巧加以表达，画面线条简结，色彩柔和，整体效果很舒服。



虽然，游戏里的迷宫仍然是延长游戏时间的手段之一，不过这里的迷宫制作却很精良，同样采用了即时3D绘图的方式制作，因此玩家们在迷宫中看到的光影都是即时呈现的。而且，为了保持游戏的统一性，在3D贴图部分，游戏使用了手绘的方式，使卡通与童话的感觉得以保留，以此来营造出特别的气氛。手绘的背景以及贴图，再加上《永恒传说》中所有的角色都是用3D精心制作出来的，可以说制作公司在这方面已经达到了很高的造诣。

在《永恒传说》中，魔法系统得到进一步的重视。不但色彩更加绚丽灿烂，动画画面流畅，GAMEONE公司又加入新鲜血

液，设计了一种被称为“魔法陷井”的东西。这种魔法不会在使用后立即产生效果，不过只要敌人在一定时间内触动“魔法陷井”，那么该魔法马上就会发生作用了，称之为“陷井”实在再恰当不过了。所以，当玩家在战斗中准备使用魔法的时候也要仔细想想，已经不再是对敌人的单纯攻击，游戏还 加入了战斗策略的运用。游戏的魔法系统分为红、绿、蓝、黄共4类，当然每一种魔法下另有分支。在每个系统中的魔法属性都是相同的，同时不同属性的魔法也是相互制约、相互平衡的，具体来说就是红克绿、绿克黄、黄克蓝、蓝克红。

《永恒传说》中的战斗系统当然是不可不提的。游戏中参战人数可多达5人，同样是以3D技术来完成的，在游戏中每个角色都会学到自己独特的招式。在交战的时候会以浮动回合制进行，所谓浮动回合制，就是操控着角色行动次序的一个系统。每个角色都会有一个时间栏（Time Bar），战斗时，各个角色的时间栏会以不同的速度上升，玩家可以依照时间栏充满的前后次序来下达指令，而且当玩家对第一个角色下达指令的时候，其他角色的时间栏会暂时停下，如此一来，玩家就可以合理安排进攻的次序而不致因场上参战人员过多而手忙脚乱错失战机了。

笔者认为，《永恒传说》最体贴国内玩家的地方就是拥有全中文配音，这一下把我们这些日文和斯瓦希里语一样“好”的玩家给解放出来了，一来再也不用看小日本的脸色，二来嘛也能更好地了解游戏剧情。

不过游戏也有强差人意的地方，就是游戏的音乐和其它方面相对似乎有些……不过话说回来，也许这就是所谓缺憾美吧，要做到完美毕竟是困难的。

前面曾经提到游戏的结局，的确是极为感人的。当然在这里就不得不先介绍一下伴你历经艰险的几位好朋友了。作为主人公的卡尔是个充满正义但似乎潜藏着神秘力量的人；与卡尔青梅竹马的奈丽活泼可爱，不过小姐脾气也不小哦；和奈丽同龄的莉迪亚却与奈丽有着迥然不同的个性，漂亮的外表下却有着一颗敏感忧郁的心灵；而智慧老人的徒弟白玲珑则是个有点类似小燕子式的人物，很有些小聪明，当然还有帅气的伊莱、好胜的美女苏珊等好朋友伴随在你身边。这些伙伴的造型也同样可爱亲切，说到这里笔者不禁想到GAMEONE制作游戏之用心良苦，不但把战友的形象设计得漂漂亮亮，就连那些怪物妖精的样子也做得稀奇古怪。呵呵，我可是有点烦挂着下水、面目全非的僵尸了。

在游戏的结尾，众人排除万难终于见到了大BOSS，然而可能是受了《珍珠港》结局的影响吧，莉迪亚为了拯救心爱的卡尔，不得不与妖神妥协，放弃了对卡尔的真挚感情以换取卡尔的生命，这一幕其实远远比感化大魔头丰克来得感人，之所以让大魔头在死前大彻大悟，明辨事非，笔者觉得只不过是为了让游戏有个圆满的结果罢了，其实挂了就是挂了，何必多此一举呢？

《永恒传说——奇幻水晶缘》力求通过高质量的画面，跌宕起伏的剧情把大家带到那个如真似幻的世界中，建议那些喜欢角色扮演游戏的玩家们一定不要错过，快快上路吧。

◆北京 Ready

85

制作	Gameone
发行	北京娱动工场
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



Sierra为《宙斯》刚发出扩充资料包在网上供人下载没多长时间，现在又赶着推出最新的《宙斯》加强版《海神波塞冬》，估计也是希望借势E3的一点绕梁余音在暑期这个游戏销售旺季多捞一票吧。

Sierra是个一向很敬业的游戏公司，它发行的游戏加强版一般都会在原来的基础上更进一步，不像日本的一些游戏商家，不要说加强版，就是整个更新换了一代，也没有多少新东西让人惊喜。

从《凯撒》系列到《法老王》，再到《埃及艳后》，Impressions Games的制作风格都是在走重现古文明的兴衰史这条路，在他们技术和实力都有了一定的基础以后，现在又反过来把神话和英雄传说作为游戏的主线，



可以说他们在理念上是很清醒的，虽然受到原来作品经验的定式影响，以及来自玩家对续作的高期望值这双重的压力，他们仍然能够适度地把握游戏革新的力度和高品质，实在是难能可贵。

《宙斯》的情节背景取材于优美动人的希腊神话，它承袭以前的画面特点，将古希腊的人文景观作了最彻底的简化浓缩，让玩者在很短的时间里就可以大致了解到古希腊的辉煌文明。但在操作系统上，就没有做太多的改动，这可能是一种善意的继承吧，用以对得起曾经玩过它前作的玩家，让他们将心思用在了解游戏所蕴含的真正意义而不是游戏本身。我想这永远比变着法儿和玩者在系统上捉迷藏要有意义得多。

这次的加强版《波塞冬》也是如此，但重点就放在海神波塞冬与众神之王宙斯的微妙关系上，并为此设置了6个感人至深的传奇冒险等着大家去亲身体验。波塞冬和宙斯本是亲兄弟，他们与哈得斯同是提坦神克洛诺斯和瑞亚的儿子，其中宙斯是最小的一个。但乖



巧的宙斯很得母亲瑞亚的宠爱，后来又在瑞亚的帮助下，推翻了父亲克洛诺斯的统治，成了执掌奥林匹斯山上最高神权的众神之主。他与自己的哥哥波塞冬和哈得斯分别执掌天界、海洋和冥府。

波塞冬主宰着海洋的一切，他总是手握着三股叉，乘着滔天巨浪而来。从形象上看，他倒很像中国古神话里司职海面的夜叉大神，反正都是用叉，和渔夫的工具没什么两样。波塞冬很有野心，打算有一天也可以推翻宙斯。他伙同宙斯多疑且爱嫉妒的妻子赫拉打着如意算盘，并拉拢智慧女神雅典娜，希望以此打败宙斯，但最后还是因为他邪恶的用心而失败了。

在《宙斯》里波塞冬是不讨人喜欢的，他随意地制造海啸和地震来破坏玩家苦心经营的城市，甚至还引派海怪Kraken来干扰玩者的建设步伐，实在是可

恶。不过也正因如此，他那神奇的巨大力量才深深地吸引了玩家，于是《波塞冬》来了！在游戏中波塞冬显然是神气十足的大神，他呵护着玩者的城市，守卫着城市中尊敬他的人们，看着他步履蹒跚的样子，这时你又不能不对他另眼相看了。



提到波塞冬，就不能不谈谈亚特兰蒂斯。柏拉图描绘的这个理想王国是以波塞冬的长子亚特兰斯之名来命名的。亚特兰蒂斯位于大西洋中，面积比北非和小亚细亚加起来还要宽广。同时它强大的权力范围不仅局限于周边的大西洋诸岛，还远及欧洲、非洲、美洲以及小亚细亚。可怜的是如此富饶强盛的亚特兰蒂斯和它辉煌灿烂的文明在一场史无前例的大地震和洪水之后，神奇地消失在大西洋的海底，着实让现在的人们遗憾，好多科学家试着去探求解开这个蓄藏在海底几千年的谜，就是为了能彻底明白这个真相。



这次游戏的主题就是让玩家去建设和统治传说中的亚特兰蒂斯大陆，并通过各种建筑设施去缔造人们眼中的真实神话。

首先要说的是《波塞冬》是个模拟经营类的游戏，它虽然也有建设的味道，但其主要目的是希望玩家通过游戏中各种被赋予独特用途的建筑去行使一个虚拟城市管理者的职能，让你如同完成画卷一样去重新绘制曾经让人梦回情绕的神话世界，这种乐趣只有深入其中你才能有所体会。



这里和《宙斯》的唯一不同点是将文化娱乐扩充为更大意义范围的科技了。这个扩充中新增加的设施有大学、史料馆、发明家试验室、图书馆、天文台、博物馆和无比豪华的娱乐设施赛马场（Hippodrome）。同时农业上增加了畜栏养牛技术和种植水果，采集业上增加了黑大理石的采集、矿石精炼技术、战车制造技术。有了这些匠心独到的新元素，一下子让我们有了更大的发挥空间，可以让人更好地去体会《波塞冬》那史诗一般的瑰丽篇章。

在游戏的操作方面，每一主选项功能卡的最上部都有对应的专门统计按钮，让你可以快速地掌握各种建筑物的职能实施情况，以采取相应的应急措施。这里一个最基本最实效的办法就是在没有这种职能存在的地方加建这种建筑物，但这只能是一时应急，不可能在整个建设中都这样，因为到时候整个城市会很凌乱而没有章法，在等到城市规模扩大、人口急剧增加以后，各种问题就会让你无从招架了。所以为了协调好整个城市的建设，你需要在一开始就为城市设计好蓝图。

这次为了记叙故事情节的需要增加了赫拉和艾特勒斯两位新的神仙，还有靓仔伯勒罗丰和美女爱特兰特两位英雄。他（她）们的故事你还是到游戏中去亲身体会吧，我就不好越俎代庖了。

不过有一点不知各位注意到没有，如果你能动作神速地建好神庙的话，它有时会越权消灭掉本需要你花上九牛二虎之力请来英雄才可打败的怪兽，真是莫名其妙！这次加强版中新加入的注定不得好死的怪物不多，它们分别是狮头羊身蛇尾的Chimera、有个美人头的Echidna、鹰身女妖Harpies以及狮身人面像的真身Sphinx。快加入游戏试试看你有无这样的巧遇吧。

◆游侠创作室 天丝

84

制作	Impressions Games
发行	Sierra Studios
载体	CD x 1
类型	模拟经营
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



即使是在炎炎夏日，人们也能不断地感受到“韩”流入侵。继韩国音乐、韩剧等韩国文化不断涌入大陆后，韩国游戏也开始不断进军中国大陆——这个潜力无限的游戏市场。由Atlim media公司制作的《零时代》（ZERO）以其独特的视角、浓郁的科幻色彩以及出色的画面赢得玩家的认可，成为众多韩国游戏中的佼佼者。



最早接触《零时代》是在网上看到一段它的宣传动画，那精美细腻的游戏画风立刻吸引了我，于是我也随着男女主人公进入他们的世界里一起感受那超越时空的爱情故事。

《零时代》是根据韩国著名科幻小说及漫画改编而成的（根据韩国最著名的科幻小说家任达英的同名小说改编，漫画由韩国著名漫画家朴宇主笔，是韩国最畅销的漫画作品之一），为我们讲述了一段感人至深的浪漫爱情故事，通过跌宕起伏的剧情，宏大曲折的故事篇章以及绝妙的游戏结尾让玩家深陷其中，爱不释手。

下面就让我们在时空的不断流转中，在转世轮回的生命中，去领悟《零时代》中的人生真情吧。



游戏的主人公是一群普通的学生，一直过着平静如你我一般的清闲日子，直到有一天，突如奇来的怪事改变了他们的生活。随着故事一步步展开，主角们会在时间隧道中往来穿梭，在过去、现在、未来之间游走。当然了，他们在那个时代中所做的事情对那个时代也会造成一定的影响。能够超越时空界限，实在让我很羡慕，也甚是向往。



不过在游戏中，不知是制作公司过于爱国还是世界历史知识不够丰富，所有涉及的历史统统是韩国的，并没有涉及到其它国家，不能不说有些遗憾，毕竟这样一来使游戏有了一定的局限性。

先让我们来看一下游戏的画面吧，毕竟当初让我对它“一见钟情”的就是这些精美细腻的画面。韩国游戏公司在这方面的制作水平已经相当不错了，像前些日子同是伊泰普推出的网络游戏《龙族》就是其中一个例子。他们已经能够将日式唯美派的游戏画风运用自如，并结合本国特色，把迷人的美少女和酷气逼人的帅哥完美地展现出来；而他们制作的酣战场面也同样清晰，各种技巧都能混合使用，把独特的搏斗技巧以及与敌人激烈可怕的战斗表现得淋漓尽致，让人如亲临现场般真实。

游戏中的战斗

场景绝对够炫，当玩家使用绝招或是魔法对敌人进行攻击的时候，游戏画面会自动切换为第一人称视角；当玩家与机器人进行战斗的时候，也会自动穿上坚实美观的装甲，这样玩家就不必赤手空拳面对强敌了。这样一来，自然也增强了游戏的可玩性和趣味性，因为玩家不知道随着游戏的进一步发展还会有哪些未知的变化在等待着他们。

游戏里，除了有个性鲜明的酷男外，当然少不了要有多位漂亮可爱的MM了。游戏里一共有7位主角，而男女比例为2：5，其中女性角色居多，而且这些MM都有自己独特的个性，看来制作公司为了吸引玩家还是花了不少心思的。

游戏中的第一主角是名叫刘奇的19岁男孩，就像其他同龄人一样，他是一个富有正义感、嫉恶如仇、黑白分明的人。也许因为太有正义感了吧，附近的小痞子称他为"死神"。不过他最近也不免缠绕于纷繁复杂的感情世界中苦恼不已。尽管刘奇高大帅气，对于感情却不能很好的处理，一直暗恋着从小一同长大的青梅竹马柳伊莉。柳伊莉是个美丽安静的女孩子，23岁的她已经独立开始生活，并常常照顾刘奇兄妹，经常给他们做晚饭，不过有时也会显得有些小气哦；还有年仅18岁的刘咏诗，看她的名字就知道是个可爱的小姑娘了，不过她可是非常懂事的，对哥哥刘奇佩服得不得了，简直就是把他当作英雄来崇拜。当然游戏中还会有其他人物出现，比如自称与刘奇命中注定有缘份的何娜，热爱赛车运动的德国女老师VALENTIVE以及刘奇的几位学妹，不过游戏主要还是围绕3位主角展开的。

在游戏中，玩家平时是以第一人称视角进行的，属于养成类游戏，这时玩家可以如看动画般去体味那种浪漫的氛围。像大多数养成类游戏一样，《零时代》也拥有一个功能齐全的养成系统，而且可以说它的养成系统设计得十分成功，毫不逊色于任何一款养成类游戏。它的设计十分体贴玩家，无论是在细节还是在参数设定上都非常合理，使玩家在游戏中能够得心应手。

不过你可别就此轻易下结论，《零时代》可不是一个单纯的恋爱养成类游戏，因为主人公们除了平时要参加各种活动以外，还会加入到激烈的战斗中哦。它以动画展现战斗场面，配以各种逼真的音效、动听的音乐让人充分享受到战斗的真实性。可以说，《零时代》巧妙地把战略游戏和恋爱养成类游戏完美地结合到了一起，进而创造了一个独特、富有新意的游戏世界。这样一来，那些喜战好斗的玩家们也可以得到满足，不会抱怨游戏过于平静了吧。而且在游戏中，战斗的成分也是占了很大比重的，可以说游戏公司在战斗设计方面是巧施心思，匠心独运的。游戏的战斗画面采用的是时下最为流行的3D引擎，把战斗表现得极为激烈。在进行一场战役的时候，是有时间限制的，时限为24小时，在每个时间段里都有一个可允许的动画范围。24小时以后，就是夜里了，系统会操纵机器人自动返回基地，当然在此之前玩家也可以自由返回基地。游戏里每个不同情节的敌人出场都是以分镜头的形式出现的，光杀死那些小兵可没用，如果不打败敌人首领就不能进入另一个剧情。通过这种作战方式可以积累作战分数以及作战技能，在分数达到一定数值时，机器人就可以使用各自不同的必杀技以及运用ESP来对敌人进行超能力攻击了。



在《零时代》中角色们有2个特殊技术，那就是ESP和Chain。ESP是人物所具有的超能攻击力，在等级适当充足的情况下才能使用，比如像“火轮炮”这样的绝技，角色会用凝聚的火焰画出圆圈，以此为点，把全身化为火焰能量进行攻击。在游戏中每个角色都有属于自己的ESP技，这令战斗变得更加多姿多彩；Chain技能只有当技术CP充足状态下才能使用，它是一种可以把全面的技术在一个回合内连续使用的攻击技。每样技巧都标志着各自的熟练程度，每攻击一次这种熟练度就会累积起来，等到积累均匀时才可使用Chain。这一技术与角色位置没有什么关系，是在任何时候都能使用的强有力的技术。如果有了更高的等级，就能组合更多的技术，使用更强有力的技术。

由刘奇负责驾驶的机器人是一台被称为“HEXID”的战斗型机器人，据说这台机器人是由一位100年也难得出现一次的天才制造的，是为刘奇量身订做的轻量级机体。HEXID是为应付刘奇经常使用的皮鞭而设计的特制体，凭借其出色的内力，曾和主人公一起多次夺取了战争的胜利，被士兵们称为“救世主式的人物”。但是随着时间的流逝，其机能逐渐衰弱，而且随着生产量的加大，也渐渐失去了本身的特征，尽管如此，它仍是值得炫耀的头号样本机型。HEXID总是和主人公形影不离，是一台通人性并能发挥超能量的机器人，不过不穿上翼衣的时候它是没有飞行能力的，这是它唯一的不足。



《零时代》有着宏大曲折的故事篇章，感人至深的浪漫爱情故事，华丽逼真的必杀技，唯美的游戏画风以及那些极富个性的游戏语言。说到游戏语言，开始还真怕所有对白全都是韩文的呢，那样的话，恐怕就是再凄美的故事玩家也体会不出来了，因为游戏里的剧情绝大部分要靠人物的对白体现出来，好在西山居把它汉化了，不然的话可有玩家痛苦的了。



游戏的结局共有3个，略带悲剧色彩，在这里不多赘述，还是让玩家自己去亲身体会一下吧。

《零时代》中既有动人、伤感的爱情故事，也有华丽逼真的打斗场面，更重要的是游戏中不可预知的故事主线，就像游戏中所讲的：

生活，像一个永不停止的光环，
你我穿越神秘无尽的时空，
演绎壮观宏大的战斗，
体验浪漫忧伤的爱情，
一切的一切尽在零时代……

◆北京 gogo

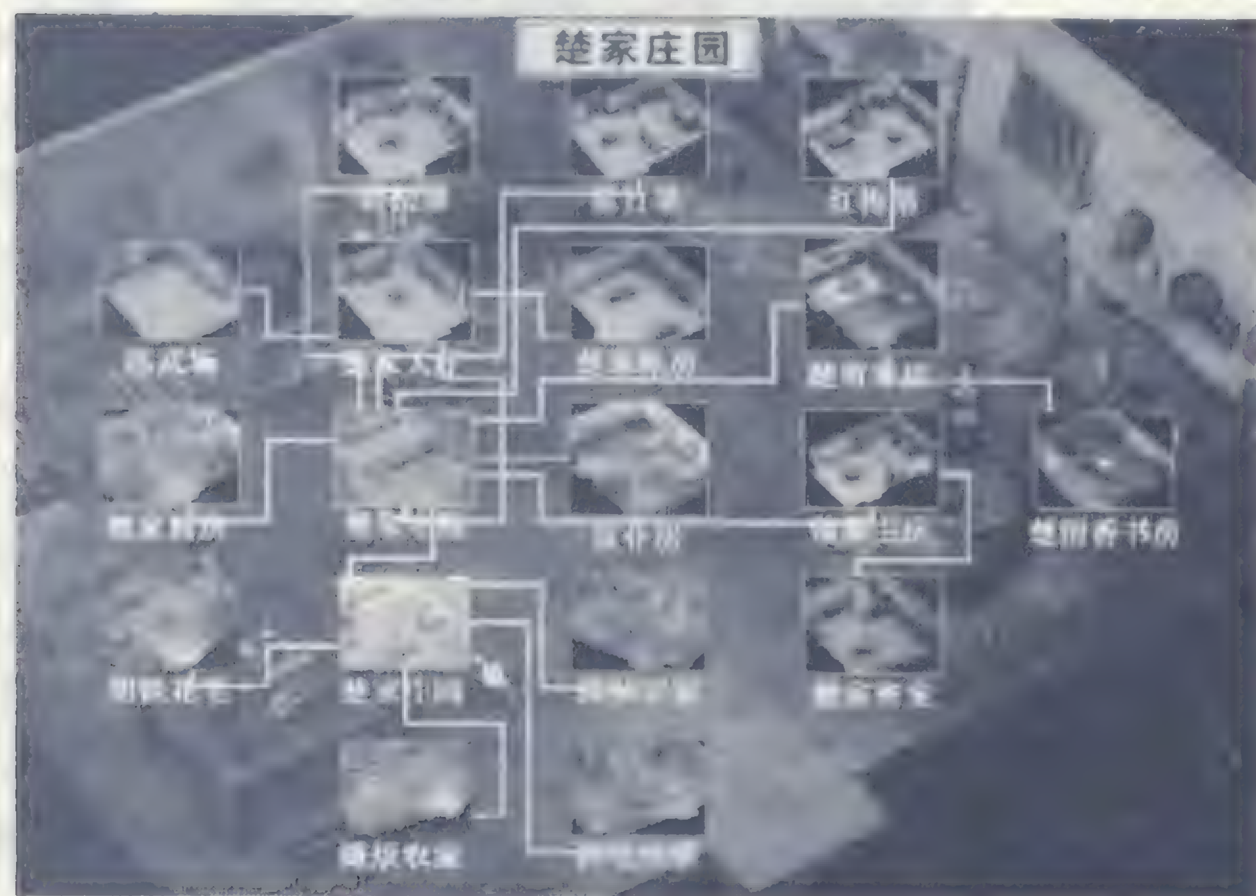
82

制作	Atlim media
发行	金山
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

他有着青蛙般的皮肤，百毒不侵；他有着绝世的武功，却从未杀一人；他留恋于青楼花魁，但绝不欺辱良家妇女；他交友满天下，武林前辈与小乞丐都是他的朋友——他就是被武林中称为“香帅”的楚留香，而这里要说的，就是他的故事……



第一章 少年楚留香



清晨，做完梦的楚留香先去练武场，装备好宝箱中的竹剑后，向曹师父学习了短兵刃的用法。回到大厅和楚父说话，楚父向他介绍了新来的安大学士，说完后去碧松筑向奶娘请安。睡觉前楚留香先回书房一次，查看书架得到5点经验值。第二天再去练武场学习长兵刃，学好之后在大厅正式拜安大学士为师。回到楚留香书房听安大学士为他解惑，并委托他向父亲表明弃武从文的决定。第三天一早，先去楚家主房和楚父说话，楚父同意了楚留香的决定，并安排了一个叫“胡铁花”的孩子与他做伴。向门房阿润说过话后，便出了楚家宅院。

情节补遗：

1.与桥上方的阿土婶说话，选择“我最喜欢吃阿土婶婶做的菜了！”，生命值+5。

2.与围着房子跑的小女孩——爱哭鬼采萍说话，然后再和追她的癞痢头阿毛说话，得到木娃娃，再和采萍说话，得到20点经验值。

3.在农家里和陈大婶说话，然后去胡铁花家上方的大树底下找到小宝，之后再和陈大婶说话，得到15点经验值（须在胡铁花事件后才可触动任务发生）。

在胡铁花宅前遭到小宝和小藤子要挟，幸亏胡铁花出手解围，并送楚留香一块美丽的石头。回宅院和奶娘说好话后，去帐房准备回礼。到帐房拿了“泸州老窖”给胡铁花，然后回房。睡到半夜，听见门房阿润大喊帐房有贼，楚留香马上到楚家大厅，与楚父说过话后进入帐房，发现那个贼原来就是来这偷酒喝的胡铁花。第二天，楚留香和胡铁花被罚3天不准出庄。这时阿润来报，野树林有盗贼出没，楚父便带着家丁走了。

情节补遗：

1.采萍和阿毛又在院子里互相追逐，按上次的方法就可解决，得到30两银子。

2.与张铁汉、连娇柔说话，选择“我不是来劝您的”，得到10点经验值；选择“您就将大婶也一起带去找爹爹吧”，得到5点经验值。

3.再次帮陈大婶在庄外找到小宝，可得到聚元散。

到碧松筑见奶娘，得到金创药×2、护元散×1。再去练武场取得青铜剑、锦衣、布衫、布鞋、金创药、聚元散（记得装备）。回到楚留香房，胡铁花打开庄园后门出庄。从胡铁花家往下出庄园，往东北便是野树林。到野树林先往左走，在宝箱中拿到清妙散，地图右下角有水桶，可恢复生命值。打败强盗头目余铁臂、陈英、张狮后，救下李



红袖。5天后，帐房顾四爷让楚留香劝说楚父向勒索的官府妥协。到



楚家主房和楚父说完话，出来后先去红梅筑，然后回自己书房，向安大学士表明自己的决心。再去奶娘的房间，告诉她事情的经过，说完后回帐房。5个月后，楚父决定遣散家丁回江南，在碧松筑找到红袖，这时胡铁花也来了。回到楚家主房，楚父让楚留香在密室取得楚家族谱、飞灵提纵术及300两银子，要楚留香送红袖回广州。楚留香向奶娘告别后，得到楚家家传首饰。

情节补遗：

1.和阿土嫂说话，选择"我最喜欢阿土嫂了"，生命值永久+5。

2.在孤独农家和郑寡妇说话，得到金创药。

3.在胡铁花宅前和阿毛说话，得到皮靴。

4.在胡铁花宅得到酒葫芦。

出楚家庄园，看见方枢玑和一神秘少女，于是跟踪到武昌城。到武昌城进入客栈，一路跟到天字间，看见方枢玑昏迷，桌上留下纸条，得知神秘少女独自一人去报兄仇了。往北走到码头，在紫鲸帮手中救出神秘少女，而楚留香因为鼻窦的关系晕了过去。在大夫看病时，神秘少女偷走了。胡铁花发现后，让红袖照顾楚留香，自己追去。追至武昌码头，救下神秘少女，不料引来紫鲸帮帮众。危机时刻，方枢玑赶来，以一招蝴蝶穿花七十二式痛挫盗贼，并将此招传授给胡铁花。回到客栈，楚留香已醒，方枢玑携神秘



少女苏蓉蓉来到，要楚留香他们护送苏蓉蓉去广州找宋之秋，并传授克服楚留香鼻窦的五气培元。4人一行来到码头，坐船向广州出发。

情节补遗：

1.进武昌城的最右下角树旁可得到披风。

2.在水塘玉雨轩药铺右面和喜儿说话，在药铺后面赶走麻雀，再和她说话，可得到贵妃醉鸡。

3.在客栈里和散华仙子说话，得到朱杏。再和水塘边的道士薛无厌说话，接着按空格键和水中的鲤鱼精说话，可得到天山雪莲。

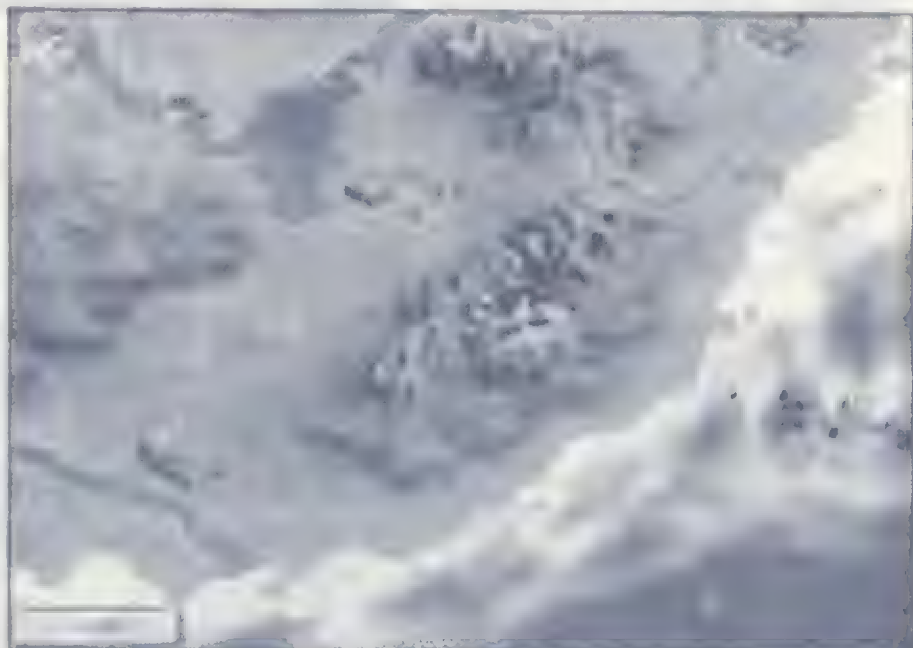


来到广州城，向路人打听红袖的爷爷，却没人敢说。打跑城里的官差后遇见宋甜儿（宋宅中桌子底下有机簧术秘笈），得知红袖的爷爷和宋甜儿的父亲宋之秋都已被城里大官害死。于是设计逃出广州，往北出广州城来到大地图。

情节补遗：

刚进入广州时，在左面的亭子旁可找到300两银子。

进入竹林山，为了熬两难十补汤医治楚留香，先要找到宁海盐、山羌肉、槟榔果。宁海盐取得方法：在山上住户找到范冰心说话，再到少林寺与慧真说话，然后



出少林，在大地图的东南海岸取得海水，回去给慧真，他就会帮你做成宁海盐；山羌肉取得方法：在街上找到猎户力拔山，他会给你山羌肉；槟榔果取得方法：与大街上槟榔王赫百世说话，得知槟榔被一只猫叼走了，连续在地图中将猫找到5次后即可得到槟榔果。回到山上药店，把东西给宋甜儿，两个时辰后十补汤熬好了，楚留香的鼻子也治好了。

情节补遗：

进入南少林里面，在左方有宝箱，可得到大摔碑手。

第二章 初出江湖

8年后，楚留香他们都长大了。这一天，楚留香帮宋甜儿找快活鱼，在胡铁花嘴里得知应该去找快网张三抓。在无业游民李得富、赫天才处得知张三喜好宝石珍珠，而且一般会在晚上下手。楚留香从右通道来到苏州名苑，在拒龙阁凤姑娘处打听到火山冰玉石的消息（与侍女翠莲说话内力永久+3），之后回客栈。待到晚上，楚留香和胡铁花来到苏州名苑，看见张三失手后进了宁心筑，4人跟进去，与张三商量后，打算帮他偷宝石。回到客栈松字房，向李红袖演习了偷盗躲避之术。第二天，楚留香化装成官差二进苏州名苑，却得知宝石已被人偷走，经过询问，发现侍女翠莲有嫌疑。出来后，果然见翠莲匆匆走向外面。一路跟踪，在苏州后通道的民宅里找到她，对话后得到火山冰玉石。拿去交给后面的张三，他答应将快活鱼送到武昌。回到客栈前与猎户云山风说话，之后发现城门被官差封了，往回走到张三处，搭他的船离开苏州。

情节补遗：

刚开始时，在客栈左面一点可得到灵动腾云。

回武昌的路上遇到从苏州名苑逃出来的云仙。到武昌后，先去富贵人家找宋甜儿说话，之后云仙出走。楚留香跟着出来，在牌坊处找到云仙，但她什么也不说。走到武昌大街找书生何季轩，得知盗仙与捕神在野树林决战。回到富贵人家与宋甜儿说话，众人向野树林出



发。在野树林，盗仙和捕神打到一半时忽然一起要缉捕楚留香，将他们打败后，不见了苏蓉蓉。从野树林中的丐帮弟子小火神处得知楚家庄园现在有武林人物出现。回到楚家庄园，见大门紧锁，楚留香先去胡铁花宅，遇见一点红加入队伍。从以前庄园的后门进入楚家，在楚家主房听见有人被关着。在密室门口与高亚男对话，得知苏蓉蓉也曾被云仙带到过这里。为救人，楚留香回武昌找开密室的翡翠钥匙。回武昌城，在牌楼下找到小火神，得到翡翠钥匙，他还建议楚留香到掷杯山庄找左轻侯打听消息。先回楚家庄园救出高亚男，这时一点红离开。接着回到武昌城码头与张三汇合，众人向掷杯山庄出发。

情节补遗：

1.与养鸟的喜儿说话，帮她找4只鸟，分别在卖字画的杜若后面、市集猪肉王后面、王雨轩药铺后面、武昌码头上，找到后和她说话可得到500两银子。

2.在街中与何季轩说话，选择“乌龟想生蛋”，得到50经验值。

3.与小贩香灿花说话，花2000两买下秘笈龙游剑。

4.在野树林里，靠北面得到秘笈两仪剑法。

5.在回到楚家庄园后，与阿土嫂说话，选择“仍然喜欢她做的菜”，生命永久+5。

6.在楚家楚留香书房可拿到百褶扇。

来到掷杯山庄，在中庭见到左轻侯，他却隐瞒了苏容容在府中的秘密。出左府，见左轻侯之女左明珠出现，邀楚留香三更在左府后院相见。进山庄先和左轻侯说话，然后走到后院。在左明珠房间里用计迷倒假扮左明珠的云仙，救出左明珠和苏蓉蓉。之后到左轻侯的房间，父女团圆后，楚留香再一次来到左明珠房中，并识破了捕神和云仙的诡计。将捕神打败后，从云仙口中得知昔日杀死苏蓉蓉哥哥的就是顺天府一等侍卫仇震天，也是这个秘密组织的老六。先回到左府中堂，左轻侯盛情款待，得到菜谱左家蔬烩，接着众人向顺天府进发。

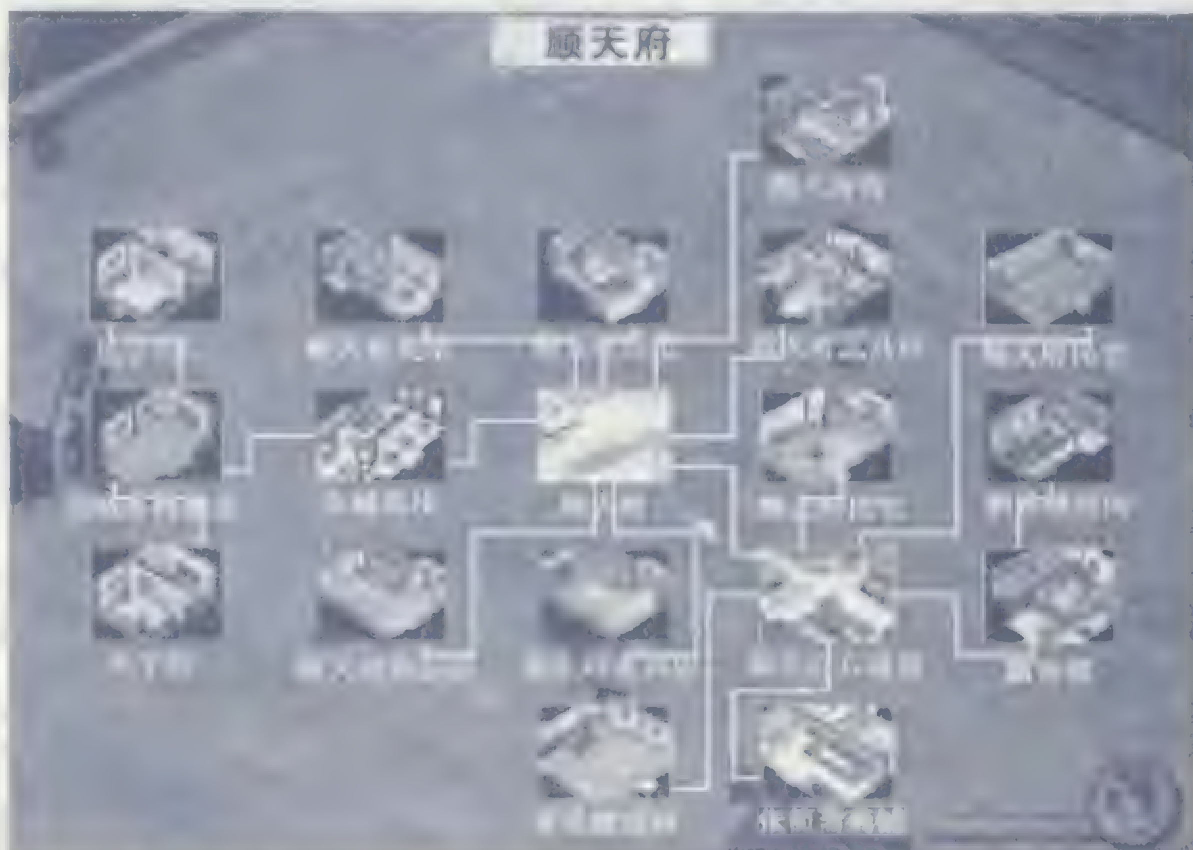
情节补遗：

1.打败云仙得到铜牌令7，打败捕神得到铜牌令6。

2.救出左明珠后，左轻侯会给你八方游身掌。

3.在左明珠房前和左轻侯房前有宝物醍醐经、神水心经、如意。

来到顺天府，众人约好两个时辰后在客栈汇合。楚留香在城里得知了城门将会封闭3天的消息后，就去找宋甜儿她们。在牌楼下找到



高亚男，在顺天府右通道找到李红袖，在张简斋药铺里面的房间找到

宋甜儿，最后回客栈找到胡铁花并和他说话。回房后，大家只得守株待兔等仇震天来。两天后，楚留香发现宋甜儿不见了，在戏台前找到戏子罗勤说话后再回到客栈，发现仇震天已到。打败他后得到铜牌令5。之后胡铁花送高亚男回华山，红袖留在京城，余下的人回到掷杯山庄。

情节补遗：

1.在顺天府的西南有两座山洞，进去可得到清风咒、钢钥匙。

2.在顺天府的城里有宝箱，可得到棉制披风。

第三章 出入险境

出顺天府往西南来到风陵渡小集，在小店上方有宝箱，可得到醉罗汉功（以下情节为“借尸还魂”）。坐船先到苏州，然后取道至掷杯山庄。得知左明珠得了怪病，经神医张简斋诊治无效，已不治身亡，左轻侯听闻痛不欲生。谁知到了半夜，左明珠突然醒来，并称自己为施家花金弓之女施茵（楚留香出手打败她可得到武陵游）。等左轻侯走后，再和左明珠说话。出来回到中庭与左轻侯、张简斋议论病情，由于施茵是左轻侯死对头之女，所以只得请楚留香去竹林山施家庄走一趟，打听施茵的消息。



先到苏州坐张三的船去武昌，再改道去竹林山。进入施庄，发现施茵已死，在桌上发现京城宝香斋的粉盒。这时花金弓走来，打败她后来到凉亭，看见薛衣人的弟弟薛笑人，再将他打败。之后出施家庄，在武昌坐船回到掷杯山庄，先和左轻侯说话，再去左明珠房。说完话后，见花金弓前来问罪，于是楚留香乘机到施家庄一探究竟。进入施家庄后，在施茵房中和梁妈说话，苏蓉蓉觉得施茵的脸色不大对。正在疑惑时，花金弓回来了，再次将她打败。之后去隔壁的薛家庄，见到薛衣人，他认出了楚留香，并邀楚留香赏剑。来到石道后的洞中和薛衣人说话，再回到薛家大厅，和几人说完话后，跟踪薛衣人之子薛斌出门。在街上看见薛斌和石绣云，帮他们解围。



情节补遗：

1.与施庄前的万智老人说话，然后下五子棋，赢了后才识永久+5。

2.打败花金弓可得太虚破元卷。

3.第二次进施庄时有宝箱，可得到1000两银子、红莲披风。

4.第二次打败花金弓得到玉鸟纹佩。

5.在薛家后园有宝箱，可得到徐霞客游记。

到苏州左通道见到石绣云，与她说话发现薛斌有很大疑点，于是再次回到薛家庄找薛斌。经过询问，楚留香认定他不是杀害石绣云姐姐石枫云的凶手，反而觉得秘密一定在石枫云的棺木中（宋甜儿离队）。回到苏州查看棺木，发现竟是空的，正要去施家庄，半路上却被黑衣人的暗器打伤，幸亏苏蓉蓉聪明，将楚留香救走。在破庙中，楚留香醒来，发现宋甜儿、小火神也在，便拜托小火神查找叶盛兰及梁妈的行踪。众人再次来到施家庄，在施茵房中调查，发现躺在床上的是石枫云，接着发现梁妈慌慌张张地逃了。楚留香正要追去，却遇见花金弓，无奈只得离开施家庄。在街上又见到小火神，他带来了一好一坏的两个消息，好消息是：叶盛兰已经找到，在顺天府的富员题戏园做花旦；坏消息是：薛衣人家的藏剑全都不见了，大家都认为是楚留香偷的。先坐船去顺天府，在富员题戏园的后台找花脸李明生说话，得知叶盛兰在飘香楼。在飘香楼的房间里找到叶盛兰，却被他溜走了，但事情也渐渐明朗了。坐船回到武昌，出来后见到红袖，她告诉楚留香楚家庄园已经赎回。再到薛庄，向薛衣人“解释”之后，前院着火，薛衣人赶去。楚留香接着调查东面薛笑人的房间，在床下找到一身黑衣，之后识破薛笑人就是那个组织的杀手，而薛庄丢剑一事也是他嫁祸的。打败薛笑人后，薛衣人进来，误会尽消。出薛庄，在街上再次遇见小火神，得知梁妈最近在苏州右街出现。来到苏州右通道



宁心筑，螳螂捕蝉，黄雀在后，事情终于明白了。告别他们后，楚留香回到掷杯山庄，依次和左轻侯、左明珠说话，再回到掷杯山庄大门，石绣云要楚留香半夜只身去见她。在石绣云家的那段我就不说了，大家自己体会吧（“借尸还魂”完）。

情节补遗：

1.在富贵题戏园和花旦说话，选择“没有错，花旦是戏曲表现的精髓所在”，得到占城香茶。

2.在大地图遇到李红袖时进入楚家庄园，在楚家密室有宝箱，得到琥珀勾玉。

3.在薛庄打败薛衣人得到白梅落雪。

4.打败薛笑人得到铜牌令4。

5.在宁心筑打败施茵、薛斌、叶盛兰，得到九天凤武仙诀。再和梁妈说话，得到颠倒磁铁。

第二天（以下情节为“蝙蝠传奇”），楚留香听说枯梅大师还俗的消息，于是找张三打听情况。来到张三爱船却不见他，出来后见到冒充蓝太夫人的枯梅大师及丁枫、高亚男。回客栈遇见万福万寿园的金灵芝，两次将她打败。出客栈在苏州左通道再次遇见，再打败海阔天，相约晚上去海阔天船上赴晚宴。回到张三爱船，发现金灵芝在船上。她挟持胡铁花要楚留香帮她，然而张三的机智使金灵芝没有



得逞，还落入水中。嘴巴硬心肠软的胡铁花还是将金灵芝救起。等金灵芝醒后，楚留香等人进入张三爱船，向海阔天的船开去。

情节补遗：

1.在苏州的右通道会遇见神秘老人，和他说话并赢他五子棋，活泼永久+10。

2.第二次打败金灵芝，可得到潞卢。



到船上后，酒过三巡，忽闻公孙劫余来访。在甲板上说过话后回船舱。一会儿海阔天便走进来，说有要事请教楚留香。出房往下船舱走，和海阔天进入贮藏舱，发现6口棺材。这时听到外面有人惨叫，出门看到李得标已死。从待客厅到船甲板，又看见海阔天也死了。安排好后事后，胡铁花在房里和张三说话，然后到甲板，与随后来到的金灵芝发生矛盾，胡铁花便赌气要查出事情的真相。回到待客厅向楚留香表明，到下船舱调查李得标的尸体，再去水手房向几个水手了解情况。最后到各人的客舱与里面的人说话。之后到待客厅发现人影，回到走道，发现楚留香进了公孙劫余的房中。刚要进去，勾子长说有事相商，到他房间后，原来他也怀疑公孙劫余。这时听到丁枫的叫声，出房后得知船上的水手都死了。于是胡铁花再次去水手房，调查后回到待客厅，又与金灵芝斗酒，那边的丁枫因为和勾子长争执而被打死了。胡铁花醒来后，得知公孙劫余就是天下第一名捕神鹰英万里。说完话后，去金灵芝房，打败黑衣人，原来黑衣人就是勾子长，只是被他逃走了。救下金灵芝后回到待客厅，和楚留香一起继续查找勾子长的下落。在船甲板处看到他和之前装死的丁枫，真正的杀人凶手就是他们。虽然楚留香和胡铁花打败了他们，但还是让他们逃走了，只留下一个黑箱子。楚留香打开箱子，整个船忽然爆炸，楚留香急中生智，用棺木当做小船带领大家逃走。漂了一段时间后，被无争山庄的原随云救起。

情节补遗：

1.在待客厅的桌子底下有宝箱，可得到玉虎纹佩。



2.在楚留香客舱有宝箱，可得到龙吟剑。

3.第二次去金灵芝客舱和她说话，选择“真是奇怪，搞不清你生的什么气”，经验值+20；选择“你还真是条名符其实的金辣椒”，对话后增加50经验值。

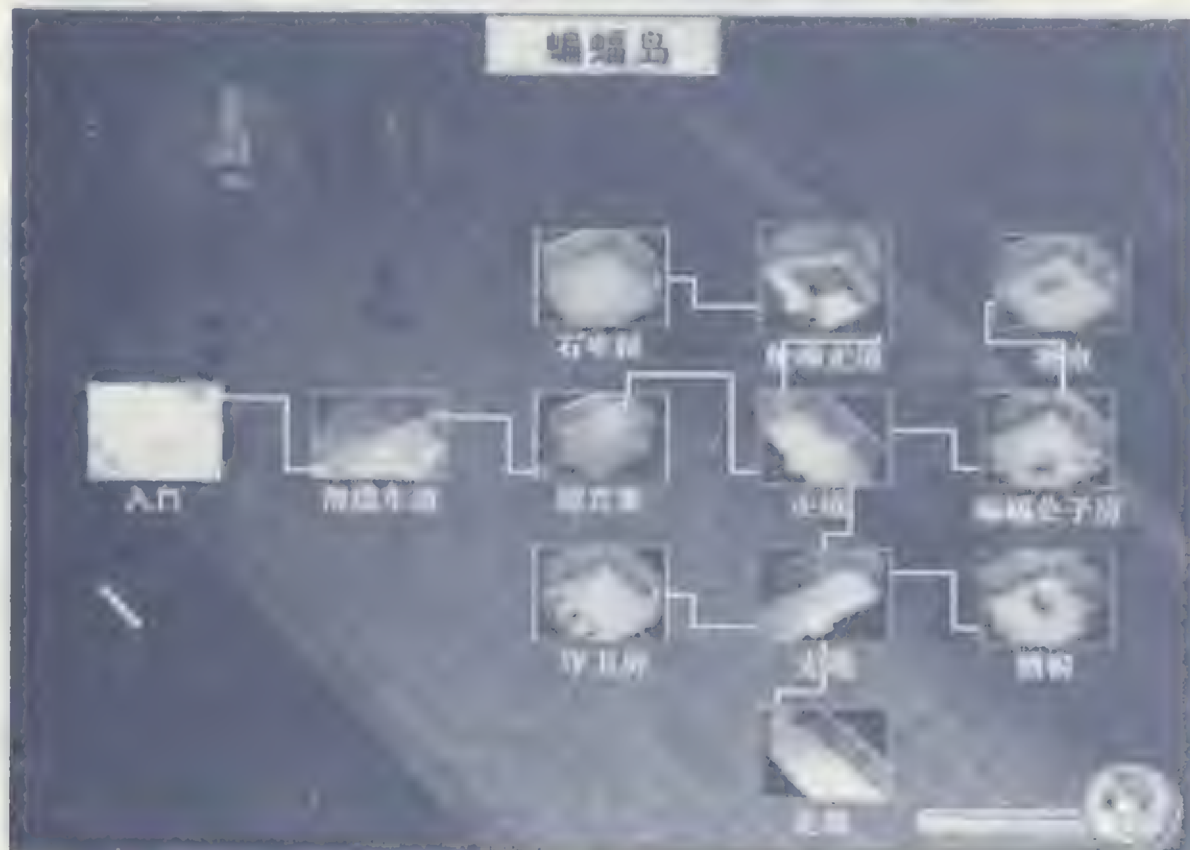
4.打败黑衣人，得到胡灵合技。

下到走道，进金灵芝客舱，得知船正向蝙蝠岛方向开去。回楚留

香客舱，楚留香向几人介绍了无争山庄的来历，随后金灵芝过来，让胡铁花晚上去甲板说话。在甲板



上，胡铁花和金灵芝正轻声细语之时，高亚男却过来搅了局。胡铁花回到走道，向楚留香讨教未果，只得去原随云房中找他喝酒。可是酒还没喝，水手来报甲板网起个不得了的东西。到甲板一看，原来是一个女子，原随云便将她送至蓝太夫人处医治。而胡铁花又上甲板应金灵芝之约，没想到甲板上等着他的是高亚男。与高亚男一番倾诉之后再去金灵芝客舱，询问未果，负气离开。正往回走，忽听到高亚男呼叫声，连忙过去瞧瞧。在房里，蓝太夫人已被救起的女子暗算，而那女子也被临死的蓝太夫人所杀。第



二天，蝙蝠岛到了。众人离去后，楚留香回到舱里，发现水手也被人所杀。为查明事情真相，楚留香等向蝙蝠岛出发。到了蝙蝠岛坐缆车进入，等楚留香跳下缆车后发现已和胡铁花等人失散。打败守卫，先取得火褶子，在第一个走道见到华山派的华真真。在阶梯走道发现石门，去守卫房打败守卫得到钥匙，打开石门进入后，才发现这也是个陷阱。依次叫醒被蝙蝠公子声音震晕的人，于是由胡铁花等将受伤的英万里送出洞，而楚留香则去找蝙蝠公子。在迎宾室发现很多武林人物，但看不见蝙蝠公子。于是往下走去酒窖拿酒，拿到之后在厅里点燃，但一时分不清谁是蝙蝠公子。经过一番问答，楚留香确定原随云就是蝙蝠公子。在追踪他的路上又遇见神秘黑衣人，打败他后回走道。此时胡铁花也将金灵芝、高亚男救出。走到迎宾室附近发现蝙蝠公子，追到他房里，触动桌上的机关进入密室，其实这又是一个陷阱，这回却是胡铁花来救了楚留香。回到蝙蝠岛入口，出现原随云和黑衣人。打败黑衣人，原来她就是装死的枯梅大师，也是神秘杀手组织的成员。之后就是对付原随云了，打败他后事情总算结束了。在回中原的路上，大家提议去万福万寿园为金灵芝的奶奶祝寿（“蝙蝠传奇”完）。

情节补遗：

1.打败蝙蝠岛上的守卫，会得到朱砂掌。

2.在阶梯走道下的木桶可得到六阳甘露、紫霞披风。

3.打败黑衣人可得到铜牌令3，打败蝙蝠公子可得到流云飞袖。

4.在进入蝙蝠洞中失散时，可选择进行胡铁花的路线：被蝙蝠公子抓住关在石牢，等被楚留香救出后带着英万里出洞，之后再进洞救出楚留香。

一行人来到苏州，在原处坐张三的船到武昌，再往西南方向走就是万福万寿园了。在万寿园，楚留香结识张洁洁。接着便是楚留香的桃花劫，不过游戏中没有表现出来。失踪大半年回来后，在楚家帐房、厨房、紫竹筑和三位佳人说话，之后回到楚留香房。第二天，楚留香来到顺天府打听胡铁花，在街上遇见他后，得知他的远方花姑妈要胡铁花护送玉剑山庄的新月公主嫁给天正大帅史天王。在右通道的戏台找到花姑妈，从她手中救下新月的父亲焦林。答应救他女儿之后，回客栈前与胡铁花说话，然后再去飘香楼一探究竟。设计假装被薛穿心迷倒，得知幕后的操纵者是玉剑山庄的杜先生。出顺天府往东便是玉剑山庄，进入山庄打败杜先生，往回走进玉剑公主房和新月说话。接着回到顺天府再去找胡铁花，楚留香也慢慢明白了这个事情的秘密。出顺



天府的路上又遇见了那个日本人樱子，她邀楚留香去东瀛海岛。于是先到苏州，再坐张三的船到东瀛海岛。与石田斋左卫门说话，他想让楚留香帮他杀掉史天王。拒绝他后回到苏州，出门就遇见哑奴，在客栈又一次遇见新月。从房里出来后去找张三，打算去天王岛。到天王岛，先打败狂妄的白云生，但无法辨认出哪个是史天王，只得回到玉剑山庄，刚回来就听说新月已将史天王杀死。

情节补遗：

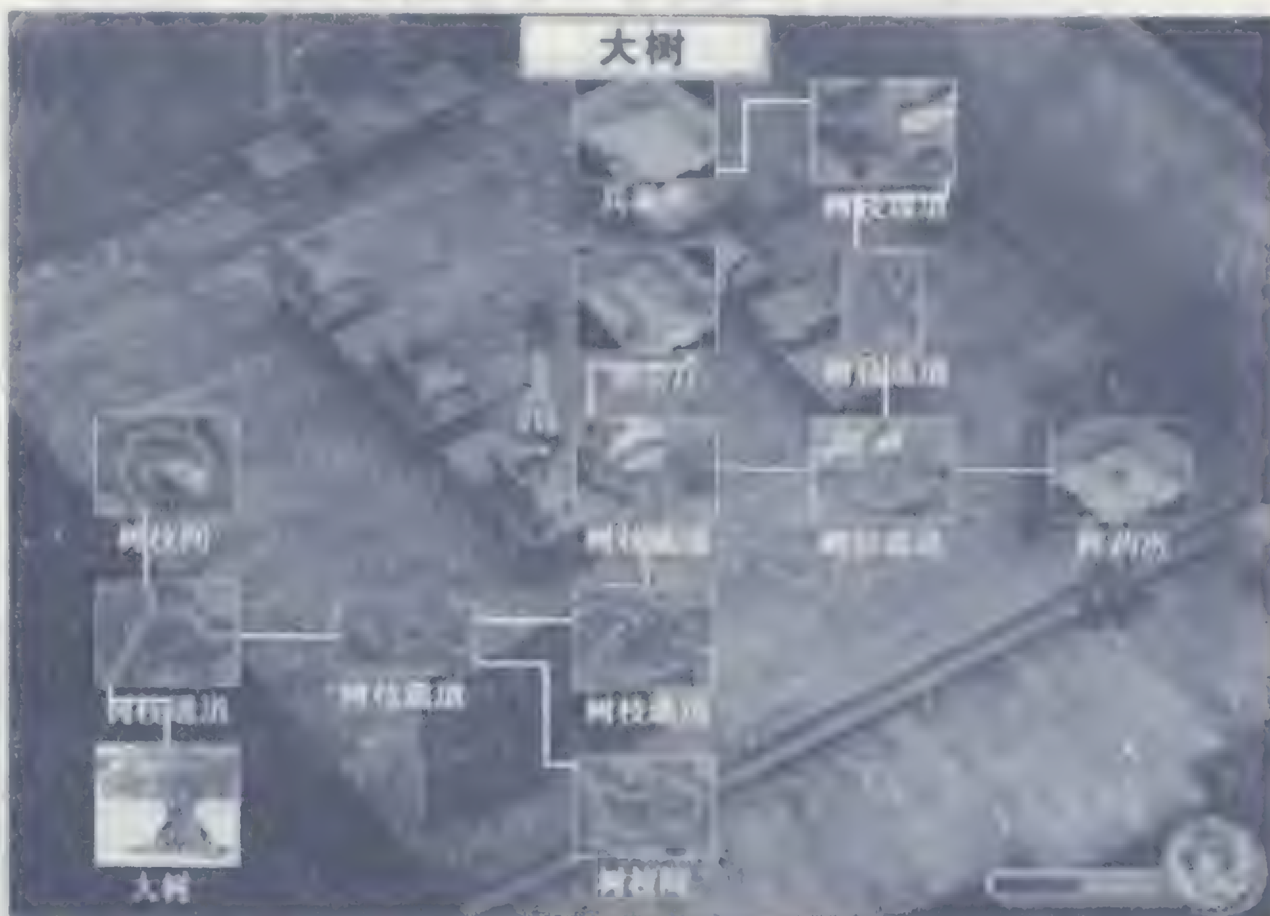
1.在玉剑山庄杜先生房中可得到羽化飞仙。

2.在东瀛海岛上进入左上角房间，可得到熊掌、子母双依匙、1000两银子。



第四章 名满江湖

3个月后，一点红来访，告诉楚留香已找到杀手组织，并且史天王没有死。听说杀手组织在长白山一带，所以还得到苏州找张三的船出海。来到长白派，与门主说话后再去参帮庭院，打探消息后再到女真部落，在里面看见楚留香的通缉令。之后再沿着长城走，来到瀚海洞窟，在最底层发现八卦图，再回到上面时发现有云仙的踪迹，上去后和云仙交谈得到铜令牌1。接下来先去观音谷，再往西就是绿洲了，刚一进去，里面的沙漠住民不问青红皂白就向楚留香出手，打败他们后黑衣人出现，打败黑衣人并放沙漠住民走。再往西南走到昆仑山入口，与昆仑派掌门说好话后，再往西南到临时营地，在里面得知新月并没有死，于是一行向杀手组织的最后据点西南大树走去。



情节补遗：

1.在参帮庭院的贮藏室可得到熊掌。

2.在女真居室的右面房间宝箱可得到翡翠勾玉，在左面房间宝箱可得到象牙勾玉。

3.在关东地区有很多山洞，分别可以得到七星海棠、麒麟像、凌风剑法、玉女穿梭、冰河飞剑、玲珑宝塔。

4.在观音谷的雅居可得到六阳神剑、暴雨梨花钉，在观音泉使用轻功可得到九阴剑、神犀丹、百灵草。

5.在成都得到雪蛇剑，再向神风老人学习轻功后，轻功永久+15；再去昆仑雪道，可用轻功得到乾元指、九转活血丹×2、归云散×2、大还丹×3、聚元散×3、三味清心露、续命丸、六阳甘露、护心丸、瑶池甘露×3、天山雪莲×4。

一直往南走就看见大树了，上去后一直往右走会看见霞姬，从她口中确认新月没有死。楚留香下来后觉得霞姬可疑，于是再上去，在刚才霞姬说话的地方使用铜牌令，得到光珠。再走到树间的最左面，有一个光球样的东西，开启机关后，可以往霞姬说话的那个地图的上方上去。一直往上，在淬药房见到杀手老二，接着打败霞姬和卜阿娟。再往下走，下大树终于遇见了史天王，也就是杀手组织的主使人。费尽力气终于将这个魔头打败，从此天下太平，而楚留香和他的几个红粉知己天天在画舫上过着逍遥自在的生活。

情节补遗：

1.在兵器库得到风纹锦缎。

2.在淬药房打败霞姬，得到雪山融辨方、龙山广违方。

■游侠创作室：愤怒的摩西

86

制作	宇峻科技
发行	智冠科技
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win 98/2000/Me/NT
画面	
音乐	
操作	
[illegible]	
剧情	



南林天一心想统驭江湖，他更想要封神成仙！为了完成这个封神的大计划，他不但与魔教勾结，更暗中派人探查并追杀灵剑门的遗族。多年的苦心只为了一样前往灵中界的“祭品”——那就是拥有灵剑门血统的人身上所流的血！但前往灵中界除了祭品外，另外还需要一把上古神器“修罗剑”，藉由这两者的结合便可以开启传说中的“灵中界”。由于南林天尚未得到修罗剑，也尚未与魔教联系，故他在追杀灵剑门一族时特地保留了一个尚在襁褓中的婴孩。

最终，南林天得知修罗剑存放于道教的圣地“九天玄都”内的三清宝塔中。在与魔教中人秘密合作潜入三清宝塔盗拿修罗剑时，这位少年正好16岁了。他正与一名从小到大都尚未踏出飞剑门的女弟子结下山盟海誓，两人将在今年的名剑大会中正式结为夫妻。可是这位少年一直没注意到在暗地里的那一双仇恨的眼睛，直到某个秋天的下午，少年的师兄召唤他来到师父的炼丹房里……

主要人物

淳浩天：22岁，乐观豁达，有野心和冒险精神，勇于去尝试新鲜事物，精力十分旺盛，好胜心强。一旦确定了奋斗目标就会全力以赴，做事积极、热情、有活力，敢承担责任，喜欢开些无伤大雅的玩笑，偶尔会恶作剧，但本意善良决无害人之心。尽管他随着性子做事，却很讲分寸，是个十足的领袖型人才。他将功名利禄看得极为淡薄，一生只想做一个普通人，可是命运却对他开了个玩笑，遭逢巨变的他是否能找回往日的风采呢?


淳浩天

华怡琳：医仙华左的孙女，芳龄仅17岁，为人机灵可爱，外表清秀俏丽，敢爱敢恨，是个极富同情心的人。她有着稚龄少女的天真，虽然经常使些小性子，但完全是为了掩饰自己内心的不安。她从小父母双亡，和外公华左两人相依为命，有个既是医仙又是爷爷的师父。年纪虽不大，医术却远远超越了一般江湖大夫，只是她有时喜欢整人，使许多武林人士闻之怯步。她只钟情于那位对她极力隐瞒身份的淳浩天。

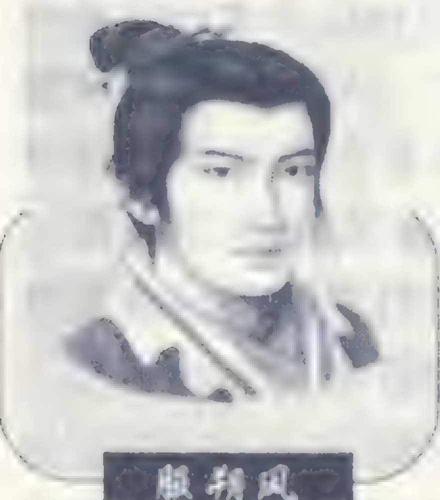

华怡琳

司徒毓湘：飞剑门首席弟子，芳龄20有余，个性温柔婉约，满身透着灵气，拥有一颗能将冰雪熔化的善心，并富有自我牺牲的精神，十分


司徒毓湘

惹人怜爱。她的外貌虽然是一副弱不经风的样子，却有着敏捷的身手和一对充满智慧的双眼，再加上那乌黑秀丽的长发。在别人眼中，她和淳浩天是一对人人称羡的剑门情侣，其实她本人也是这么认为的，但后来却嫁给了南林彻，她究竟是怎么想的呢?

服朔风：天剑门首席弟子，年龄21岁，在四剑门这群后起之秀中，算是最有实力的一位。外表俊秀，个性温和，有着十足的君子风度（对女孩子尤其明显），每次到了飞剑门都会引起一阵骚动。虽然身边不断有女孩子围绕着，却没有一个能让他看得上眼的，直到华怡琳的出现。


服朔风

韩心儿：飞剑门弟子，芳龄20，带着一点天真的个性，身手敏捷，对于暗器的使用十分拿手，是个敢爱敢恨的深情女子。对于感情相当执着，一旦倾心于某人便不顾一切豁出命去爱，就算那人行为怪异，有着百般的不是，依旧会一往情深地爱着他。


韩心儿

古不世：玄剑门的首席弟子，年20岁，个性很轻浮，但为人机灵，擅长机关的摆设及隐身术，却常常因为考虑不周而惹了不少笑话。虽然他武功可能比不上其他三剑门的众弟子，但若论及聪明才智则是无人能及。在别人的眼中他是个开心果，永远保持着愉快的心情，其实他是将所有的不愉快暗藏在心中，不愿表现出来，因为他希望周围的人都能因他的快乐而快乐，不会为他悲伤而悲伤。虽然他聪明透顶，才智过人，辩才无碍，但对于所钟情的人却不知道该如何去表达自己的感情，就如他对韩心儿的感情一样……


古不世

侍剑：谜一般的人物，生存在虚无飘渺的灵中界，是一个没有实体的灵魂。


侍剑

主要武器

1.鞭类

长鞭：以生铁铸造而成，长度为80公分。

玄剑：以玄铁打造，无任何特色，仅以重量取胜。

铁鞭：鞭身共有19节，长6尺2寸，重15斤，被打中有断筋挫骨之虞。

玄金剑：以精钢混以黄金提炼铸造，华丽且耐用，是铸剑师所能铸造出的最重的一把剑，重达81斤。

九节鞭：把与鞭身共长7尺，鞭头9节，每节皆有倒钩利刺，非常可怕！由于过长，所以使用上有所不便。

无双铁鞭：每节铁鞭都有伸缩的弹性，所以其他兵器难以斩断，为名器师凡世天所铸。

雷神鞭：外观像宝塔一样，层层相叠，挥舞起来有雷声，所以叫雷神鞭。

缚妖鞭：模仿传说中惩罚恶人的天神所使用的武器。

2.暗器类

医针：一些使用暗器的高手常用医针攻击敌人，是相当顺手的。

袖剑：它是一种藏在袖子里的剑，用于敌人不设防时发动偷袭。

飞刀：携带十分方便，不超过手掌的长度，是一种比较常见的暗器。

点穴石：浑圆两头尖锐的石头，其作用是打对方的穴道，可令对方动弹不得。

千影针：通体都是漆黑色，细如牛毛的暗器，令人防不胜防。

金钱镖：是一种专为使用暗器的高手而铸造的镖，杀伤力强且携带方便。

嗜血针：是一种见血封喉的毒针，其中所淬的毒乃各派高手的不传之密。

3.剑类

铁剑：用铁做的，是最为普遍的一种防身兵刃。

手刃剑：剑身长一尺半，韧度高，剑刃锋利，轻巧实用，适合身手敏捷之人使用，是刺客与杀手的最爱。

长剑：用铜做的，由于份量重，没练过武功的人使用起来不太顺手。



紫绫剑：剑身细长，是一把相当古怪的宝剑。一边锋利，一边迟钝，剑身上笼罩着一层异样的紫气，亦正亦邪。

重铁剑：用铁做的，剑身上有古花纹，宽达5公分，沾有霸气。

耶摩剑：相传为四天之一耶摩天所持用的武器，是上古神器。此剑布满肃杀之气，令人不寒而栗。

玉青剑：剑身狭窄，剑刃细长，重量恰到好处，适合女子持有，仅能作为防身之用。

天擎剑：长约六尺，重近百斤，剑色暗淡，是上古神剑。若无神力，非但无法使剑，就连举起它都会很难。

术青剑：剑身色泽分为两层，外层为灰暗色毫无光泽，内层为青光色泽，锋刃极钝且剑身笨重。

斥邪剑：地剑之一，由赤金、铁及奇异之石等经过密宗加持过的剑，所以剑身呈现暗红色的光泽，能驱凶避恶。

玄铁剑：以玄铁石打造而成，剑身重达64斤。选用此剑者，多为臂力惊人的江湖侠客。

4.十大名剑

名称	属性	奇门(金)	武术(火)	身法(木)	步法(水)	匿术(土)
般若	金	+295	+130	+180	-175	0
断愁	金	+280	+120	+195	-160	0
降龙	木	0	+145	+265	-30	+140
夜紫青	木	+30	+105	+300	0	+95
玉琉璃	水	0	+220	-160	+295	0
凝霜剑	水	0	+245	-225	+305	0
斩妖剑	火	+20	+325	0	0	-245
血云苍	火	+50	+355	0	0	-295
剑十方	土	0	+185	-120	+195	+220
杀影	土	0	+200	160	+190	+235

其它各类宝剑就要靠玩家自己铸造了，毕竟买来的剑没有自己铸造的好啊！

名剑大会的由来

名剑大会是指四剑门每5年1次的铸剑与试剑的比剑大会。各门派必须在这5年内铸出一把最强的剑，以便在名剑大会上比试。由于各门派只能派出一名弟子出来参加大会，所以这个代表资格均被各派视为一种崇高的地位象征，因此各门派中常传出一些有关这一类的明争暗斗。

之所以开办名剑大会是因为灵剑门的灭亡以及铸剑技术失传，加之各门派为了保障自身的江湖地位。赢得最强的门派可主办下次名剑大会，而门主则成为四剑门之首，直到下一次的名剑大会。目前的门派排名为御剑门、天剑门、飞剑门、玄剑门，其中又以排名第二的天剑门与第一的御剑门较为不相上下。



名剑大会并不是只有四剑门的人才能参加，江湖中所有剑客剑侠都可。非四剑门的参赛者是以淘汰的方式比武，而优胜者往往都是名利双收，可得江湖第一剑客之称号，并加入四剑门之中。谣传四剑门为了网罗高手，常常私下用贿赂恐吓的方式将其收为己用，但也有过某些剑客无故身亡或是失踪的事情发生，这有可能是因为这些人狮子大开口或是知道太多内情的缘故。总之，“名剑大会”就是四剑门借以加强、稳固自己实力的一个工具。

灵剑门的灭亡

由于灵剑门位于前往灵中界的枢纽，灵剑门门主只要手持修罗剑便可随意打开灵中界的大门，再加上灵剑门铸剑、炼丹技术的与日俱增，于是佛、道、魔三教为稳固天人地三界，便合力消灭了灵剑门。之后，三教又为修罗剑的存废发生了数场激烈的斗争，最后修罗剑被道教取走，三教决裂。

第一章　破灭与错愕

这是哪里？在陌生环境中醒来的淳浩天头脑里一片空白，他看着自己身上的伤口想去包扎一下，可是刚起身就撞到一把刻满古文的宝剑。他拿起宝剑挥舞了两下，好像听到有人在召唤此剑，跟着感觉去看看吧。

一路向上走到侍剑处，一头雾水的淳浩天急忙抛给侍剑一大堆问题，可是侍剑只说淳浩天是灵选者，而且已经死了！还说主人要见他。跟随侍剑从正上方的道路去见剑灵。剑灵说自己是被佛、道、魔三教创造出来的，是宇宙的开端，是混沌的源泉，但由于力量过于强大，使得三教大为恐惧，就假借为了天、地、人三界的平衡，把他囚禁于灵中界。剑灵把自己说得强大无比，而淳浩天却由于他被囚禁于此表示对他强大力量的怀疑。剑灵说这一切是因为淳浩天带着的修罗剑是他的剑形，他自己是剑身，只有二者合一才能发挥他的最大力量。为了解救剑灵使人间界不再涂炭，就要找到原本镶在修罗剑上代表五行的五行珠。因此，淳浩天作为灵选者，为了完成这项任务可以重回人间，不过在此之前要先练成丹心和剑心。

从剑灵处出来走左边的道路开始收集丹心之旅（也可以先去右下方收集剑心，不过要打败守护者，以目前的实力比较难，所以建议先去收集丹心）。在丹心之路和前面的小孩对话，他们说只要抓到他们3个就告诉淳浩天丹心在哪。在鬼婆房内抓到水蓝，在抓到水蓝左下方的屋里抓到鹅黄，在画面最右方找到冷紫，找齐3人后去见侍剑。

侍剑说丹心已经溶入淳浩天心中并为淳浩天开启了炼丹能力，现在已经有能力去找剑心了。在剑心之路从上方数第二行圆形踏板处来到守护者处，将其打败后可获得铸剑能力。回到剑灵处承诺为其找到五行珠后，剑灵为淳浩天开启了回人间界的大门……

醒来后的淳浩天发现自己就躺在御剑门门口，当想到终于可以和自己心爱的人重逢时，淳浩天迫不及待地跑了进去。可是守卫却问淳浩天御剑门今天的口令，淳浩天根本不知道，不过一番胡搅之下骗过守卫见到御剑门门主南林天。可是昔日的恩师如今却大骂淳浩天是叛徒，说他偷走了御剑门的镇门之宝还杀死了自己的师弟，而且旧情人司徒毓湘也已经嫁给了师兄南林彻并生有一子。连受打击的淳浩天被师父关入牢房。当夜，司徒毓湘来到牢房倾诉5年苦候之情，但也说往昔不再重来，不过她还是打开了牢门放走了淳浩天。出牢房一路向右到后山小径，在与司徒毓湘依依惜别之际，南林天赶来，司徒毓湘为了救淳浩天，假意刺了他一剑并将他推下山崖。

第二章 逃避在江湖

重伤昏迷的淳浩天跌落山崖后碰巧落入河里，被住在下游桦榛村恰好经过这里的医仙华左的孙女华怡琳救起，淳浩天在被华左救醒后回到被救起的河边找华怡琳致谢。刚聊了没两句，华怡琳就说要回去帮爷爷整理药材，人生地不熟的淳浩天随便逛了逛也就回到华左居。在院内侍剑劝淳浩天赶快去寻找五行珠以救天下苍生，不过前途和爱情的双重打击使淳浩天一蹶不振，不想再找五行珠，只想静静等死，侍剑也没多说什么就回去了。进屋和华大夫聊天时说起药房找华大夫有事，淳浩天帮忙到药房一问才知道彭大夫想问问他要的药材准备好了没有，淳浩天只好又跑回去问华大夫，华大夫说山上妖魔横行，不易采药，淳浩天自告奋勇上山去采3株冰砂玉莲。华怡琳也想一起去，不过华大夫不准。

在后山入口发现私自跑来的华怡琳，没办法，淳浩天只好带她一起上山。在后山的一个洞穴中发现毒雁，原来一切都是它搞的鬼，杀掉毒雁后便可以取得冰砂玉莲。

回到华左居把冰砂玉莲交给华左后，华大夫就去送药了。华大夫前脚出门，刚因为私自去后山被爷爷训斥的华怡琳就又吵着要去玩，淳浩天对这个可爱的小女孩爱护之极，就带她到村中央玩。在这里遇到临同镇的信使陈大海找华大夫去临同镇治疗中毒怪病，淳浩天和华怡琳安排妥当好也随后赶去。

在临同镇镇长家见到华大夫，他要淳浩天去收集10株桑草来炼制净毒丹，并把唯一一颗净毒丹交给淳浩天以备不时之需。不过淳浩天却认为这次中毒事件实际上是因为有人故意下毒。在客栈里发现一名天剑门弟子也中了毒，便把身上唯一的净毒丹给他服下。他恢复了神志说他是天剑门首席大弟子服朔风，当日在狐山因为寡不敌众而被打伤中毒，淳浩天嘱咐他安心养病，便前往狐山调查。出客栈向左来到狐山山道，收集齐10株桑草后回镇长家，在那里听说华大夫自己上山调查水源，由于狐山上妖狐肆虐，2人大惊之下马上赶往狐山。来到水源处才发现为时已晚，华大夫已经被妖狐所杀，不过他临终前把解毒的药方留了下来。悲痛的华怡琳要为爷爷报仇，继续向上走遇到小妖狐，2人上前捕杀却被其逃走……

回镇长家，把药方交给镇长并安排好华大夫的后事就回客栈休息了。在客栈里，完全康复的服朔风要求加入队伍一起去调查妖狐事件。淳浩天不想华怡琳冒险，可无奈华怡琳为爷爷报仇的决心很大，便只好答应了下来。在镇长家打听


麻七的住所

到只有猎户麻七知道妖狐的巢穴，于是赶到麻七家。麻七劝3人不要逞强去狐山降妖除魔，不过在众人一再表示自己武功高强后，还是告知狐山破庙后面的破井处经常传来怪声。于是众人来到破井处，淳浩天不顾侍剑的阻拦进入破井，一路上披荆斩棘，在枯井深处找到千年妖狐，杀死它后终于使华大夫的在天之灵得以安息。服朔风从妖狐身



上找到一封破碎的手书，上面赫然写着御剑门3个大字。淳浩天惊疑不定，无法相信这件事与御剑门有关。就在这时，垂死挣扎的千年妖狐施法摧毁了洞穴，不过大家凭借着服朔风的经验找到了小妖狐逃走的地洞，并用天剑门的绝世武功炸开了一个大洞，使众人在千钧一发之际得以逃脱。

出洞后发现竟然已经到了凌霄城外，和服朔风作别之后，淳浩天看华怡琳初遭大变，消沉许多，便带她去凌霄城散心。侍剑在淳浩天身后幽幽叹道："灵选者，你想逃避命运，可命运却自己找上你！"

第三章 背后的真相

初入凌霄城，华怡琳听闻百姓疾苦，就打算悬壶济世3天以慰华大夫在天之灵，与此同时佛教中人不戒僧话中暗含玄机告诫淳浩天，不过被侍剑喝退。2人在大街上遇到一个人慌慌张张地跑来说，有人在春香楼砸场子，华怡琳小女孩爱热闹就跑去帮忙了，淳浩天怕她有什么闪失只好跟着去了。在春香楼地下室的赌场找到华怡琳，却意外地发现原来是老朋友服朔风陪师弟古不世前来取被人骗去的宝剑，双方一言不合就打了起来。击败千手王五后他说他也是被逼的，而且宝剑已经被土匪们拿走了。出得春香楼，却被捕头不分青红皂白地说成是坏人抓去见城主，服朔风用天剑门令牌使一干人化干戈为玉帛。不过城主见来了武功高强的侠客不用白不用，就要服朔风去挑了土匪窝才归还令牌，古不世也正好要去抢玄金剑就答应下来，淳浩天与华怡琳也迫不得已地卷入了这场纷争中。

当晚，众人在客栈中谈起了名剑大会和修罗剑、五行珠等话题，也勾起了淳浩天对司徒毓湘的思念。次日，众人在惊风寨门前打倒两队土匪后杀入寨中。在大厅见到了寨主惊世小霸王，打败他后，他按照约定不再打扰



凌霄城居民和过往商旅，并归还了玄金剑，不过在刚才的打斗中玄金剑已经断为两截。众人回到凌霄城，看古不世一副愁眉苦脸的样子，淳浩天说只要能够找到极阴的矿石或水晶，他愿意为古不世重新打造玄金剑。由城主处得知凌霄城因为地下水极为丰富，曾在城内建有一个下水道，那里是极阴且湿气很重的地方。同时他还拜托大家两件事：消灭下水道的鬼怪和寻找被血莲教诱拐的儿童，行侠仗义的事自然不能推辞，于是众人接下了这两件任务。



一行人从城主府向右来到下水道，在深处遇到缚地灵，收服它后也找到了可以修复玄金剑的水晶。修好玄金剑后众人出城来到断肠林，在树林深处发现血莲教大本营，也发现了被诱拐的儿童，4人合力击败血莲教教主摄毒法王后救出小孩送回凌霄城。

在城门口古不世被道教中人笑三声用激将法拉去拼酒，谁知在酒馆里遇到了古不世的梦中情人韩心儿。在众人胡闹之际，笑三声向淳浩天提起修罗剑的事，说人不可以逃避命运，并说剑灵千万不可被释放，然后就消失了。被点醒的淳浩天决定去名剑大会蒙面参加比赛弄清事情的真相。

在大会报名处打败几个流氓后到接待员处选"准备好了"，就开始比赛（连战8场）。第七场的对手上官柔好像认识淳浩天，说要试试他的武功，不过在被淳浩天打败后就走了。获得今天的冠军后回客栈休息，在房内见到南林彻，他邀请淳浩天（因为蒙面未被认出）在转天的大会上宣誓效忠御剑门，并以华怡琳的生命相威胁。在软硬兼施的情况下，淳浩天假意答应宣誓以打

入内部。第二天，在名剑大会上南林天居然召集人手围剿四门，淳浩天出手击败御剑门弟子后被南林彻打伤。南林天欲杀淳浩天，可是司徒毓湘替淳浩天挡下了这致命的一剑……

第四章 寻觅真情爱

悲痛欲绝的淳浩天把司徒毓湘的尸体带到剑灵处，剑灵说只要淳浩天找齐五剑门中的五行珠就可以复活司徒毓湘。淳浩天大怒问剑灵为什么自己能复活而司徒毓湘却不能，剑灵说因为淳浩天是灵选者而司徒毓湘不是。淳浩天听后为了救活司徒毓湘急忙赶往玉关城，在城内没有打探到任何消息，出城遇到曾有一面之缘的不戒僧，得知昔日同伴都被关在御剑门势力范围内的撼天塔里。在去撼天塔的路上再次见到了上官柔，淳浩天从她那知道原来自己和上官柔都是被御剑门灭派已久的灵剑门的弟子。她是灵剑门门主的贴身侍卫而自己居然是门主的嫡系后裔，因此自己具有使用修罗剑的血统，也是把修罗剑和五行珠融合的媒介。由此，淳浩天终于知道了南林天的险恶用心，发誓绝不让御剑门的诡计得逞。在撼天塔二楼击败把守楼梯口的凌文，上到三楼击败元





离救出古不世，3人在四楼联手打败惊世小霸王救出服朔风，上五楼杀韩骏救回韩心儿，然后众人在撼天塔顶救出了飞剑门门主寒季心，并点燃炸药炸毁了撼天塔。出塔后与南林彻狭路相逢，淳浩天和他一对一决斗，打败情敌后淳浩天返回客栈。

在客栈中众人为了不让御剑门的野心实现，再度让天地人三界陷入磨难，决定联手对付御剑门。上官柔说麒麟珠在灵剑门遗迹下的洞窟里，而且被非常强的封印封住，谁都进不去，所以大家最好先去飞剑门打探情况。在飞剑门打败镇守于此的邪雾法王得到九龙池地图，在九龙池经过复杂的迷宫终于来到了放置青龙珠的祭坛。守护兽青龙为了考验淳浩天是否有驾御青龙珠的能力，要众人出手一战。击败青龙后可得青龙珠。

回到玉关城客栈，古不世担心玄剑门的情况，先行回去了。而韩心儿怕他有什么不测，要大家尾随跟去。事出突然，玄剑门没有任何准备，众人赶到时看到的是早已被血洗的玄剑门，众人在大厅见到了古不世和重伤垂危的玄剑门门主。联手大败魔教的孤刑法王后，淳浩天询问玄武珠的下落，不过顽固的门主不愿说出镇派之宝的下落，在嘱咐古不世重振玄剑门后辞世。正当大家懊丧唯一的线索断了的时候，古不世说他知道玄武珠的下落——在玄剑门北方的驼龙山山洞里。一行人马不停蹄地来到驼龙山，经过重重困难终于得到玄武珠。在这之后，服朔风建议大家一起去看看天剑门的情况如何。由于天剑门早就察觉了御剑门的诡异行踪，所以早有防范，在众人赶到时，天剑门正和魔教、御剑门的人杀得难解难分。一行人加入战团，打败血莲教教主摄毒法王后，服朔风向天剑门门主讲述了御剑门想开启灵中界的巨大阴谋。天剑门门主闻言大怒，率领天剑门门徒剿灭了魔教和御剑门的残党。当问起白虎珠的下落时，门主说早已派人去保护白虎珠并告知了白虎珠的放置地点——风石林。到风石林后众人发现已经晚了一步，南林彻已抢先拿到了白虎珠，这时又难免一战！

再度打败南林彻后，从他手上夺回了白虎珠。连连失败的南林彻终于幡然悔悟，说希望淳浩天能去阻止南林天的行为，为了赎罪，他告诉大家南林天已经去了麒麟窟。众人闻言大吃一惊，急忙追至麒麟窟。在麒麟窟，南林天说他早知道

南林彻根本不能拿到玄武珠，并感谢众人收集齐4颗宝珠和修罗剑帮了他一个大忙。淳浩天问及当初灵剑门被灭门时是否还有其他的人存活，南林天大笑不语；而上官柔也表示自己也是当初被追杀后所遗留



下来的灵剑门遗族，现在她要为她死去的亲人报血海深仇。其余3人皆齐声称是，尤其古不世更是眼中充满血丝，恨不得生吞活剥南林天。众人出手在即，可是这时南林天居然拉出华怡琳相要挟，众人无计可施。就在局面僵持不下时，华怡琳为了不拖累大家，竟然撞向宝剑！眼看华怡琳流出大量鲜血，不知生死，众人含愤出手！打败南林天后，他居然召唤出朱雀并与朱雀合体，众人不是得到神力的南林天的对手，纷纷落败，修罗剑也再度落入南林天的手中。正当他大笑着说再不会用修罗剑刺杀淳浩天时，南林彻出现。南林天一边大骂南林彻不中用一边将修罗剑交给他保管。说时迟那时快，南林彻趁南林天转身之际一剑刺向他的后心！重伤的南林天难以置信地看着南林彻，最终父子2人同归于尽。淳浩天拣起朱雀珠后去看华怡琳，可怜的华怡琳重伤难愈，临死前回忆起了和淳浩天游历江湖的种种，并要求淳浩天把自己葬在桦榛村，淳浩天含泪答应。把华怡琳的后事交托给玄剑门和飞剑门的两位门主后，众人用五行珠解开了麒麟窟的封印。

第五章 最后的选择

佛道两教的不戒僧和笑三声出现阻止众人，众人大惑不解，仓促间出手迎战。打败他们后淳浩天打开了通向灵中界的大门。

上官柔在剑灵前及时叫住淳浩天，询问淳浩天解释一切！淳浩天不语，静静地望向冰封司徒毓湘的冰晶，这时众人才完全了解到淳浩天真正的目的。众人欲起身阻止淳浩天所做之事，这时侍剑将众人困住。上官柔在被困住的结界中要淳浩天三思，淳浩天开始显露出犹豫的神情。剑灵狂声大笑，整个灵中界开始剧烈的摇晃。淳浩天要求剑灵先履行复活司徒毓湘的承诺，剑灵却出手攻击淳浩天。众人大惊，侍剑微微睁大眼睛看着剑灵，从淳浩天手中脱出的修罗剑开始发出耀眼的光芒，缓缓纳入剑灵的体内。就在这最后的时刻，侍剑毫无征兆地出手握住即将与剑灵合一的修罗剑，不让修罗剑继续进入剑灵体内。剑灵出手攻击侍剑并责问侍剑背叛主人，侍剑与修罗剑同时落地。由于侍剑被攻击，所以附加在众人身上的结界立刻消失。淳浩天起身一把抄起修罗剑，然后连忙扶起侍剑立在一旁严阵以待。众人集合在淳浩天身边，剑灵大笑，表示多此一举并出手攻击众人。在攻击剑灵时侍剑说结合了五行珠后的修罗剑不但能封印剑灵还能伤害剑灵，完整的修罗剑对剑灵来说是一把双面刃，这也是当三教创造出剑灵时制衡剑灵的唯一方法。侍剑说完话后，幻化成一道光芒融入修罗剑中。

击败剑灵后，剑灵发誓要完全封闭灵中界。灵中界开始崩溃，众人急欲离开，淳浩天一语不发地伫立在爱人司徒毓湘的旁边。众人要求淳浩天一同离开，淳浩天摇头并要众人先行离开，表明自己不愿意离开司徒毓湘，众人苦劝不下。淳浩天见众人不肯离开，运用修罗剑划破了时空大门，并将众人推离灵中界。看着众人离开灵中界后，淳浩天又再度回到司徒毓湘的旁边。被击败的剑灵再度包围住淳浩天，淳浩天坦然无惧地手握修罗剑面对着剑灵。这时的剑灵并不攻击淳浩天，反而静静地问他："我以你手上的修罗剑起誓，我的力量能扭转



乾坤！我能将司徒毓湘复活，只要你把剑交给我！"这时在屏幕前的你会如何选择？

■异界工作室：晨曦之星

83

制作	HOSEN
发行	华彩软件
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win 98/2000/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

英雄无敌历代记终结篇

——驯兽师的叛乱

Revolt of the Beastmasters



作为一个暴君，野蛮人Tarnum威名远播，是他率先把奴隶制度带到人迹罕至的沼泽地带，由于种种所为，Tarnum不能进入天堂。时间改变了一切，在这片土地历经沧桑之后，Tarnum终于意识到，是带领人民走向自由的时候了。

战役一：系铃人

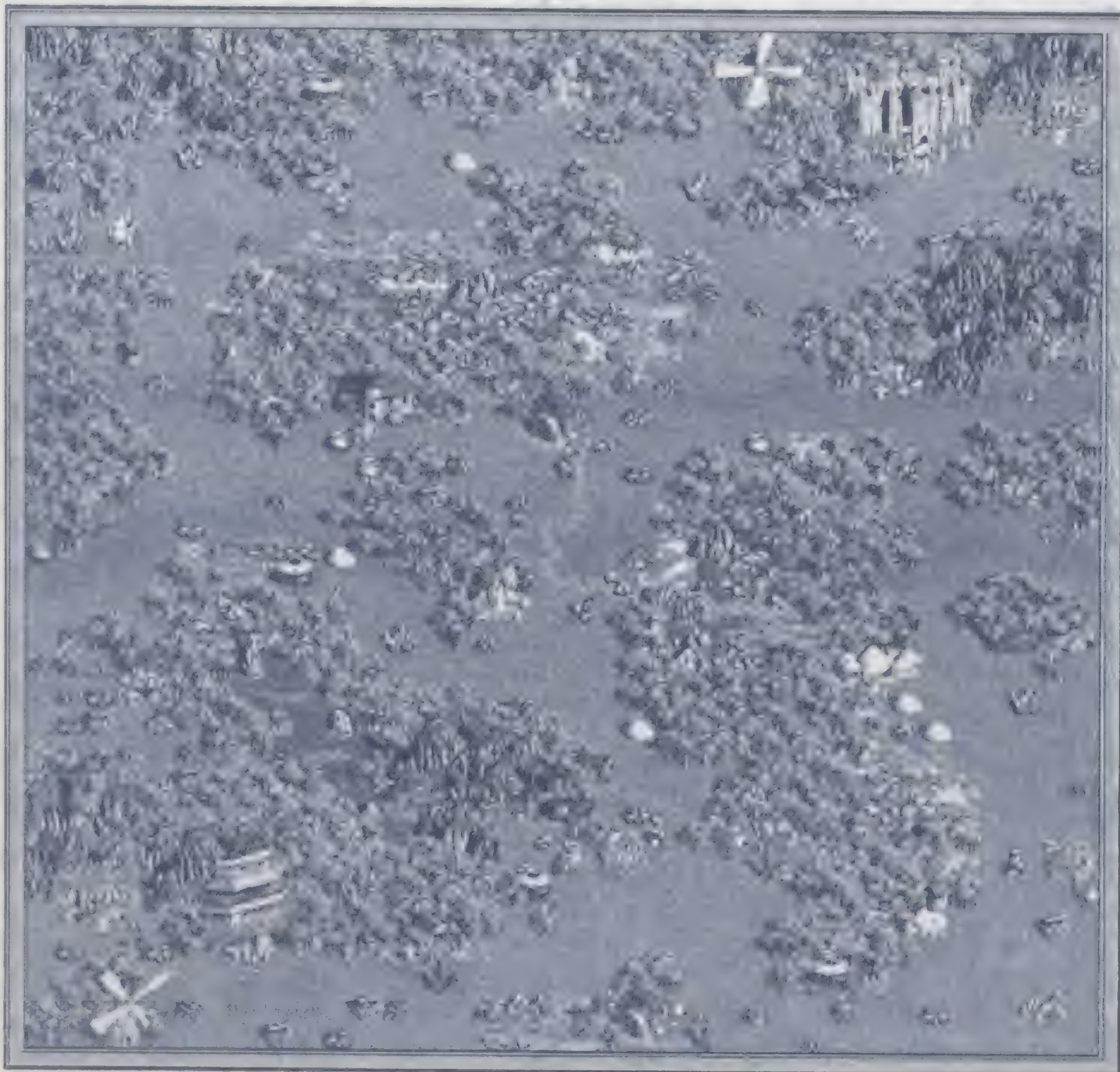
Hopewielder

条件：Tarnum必须打败领主Onsten的全部部队。本关所有英雄的级别被限制在8级以内，Tarnum和另外两个最强的英雄将被允许带到下一场战役。

奖励：初级后勤术或领导术。

多年以来，Tarnum的灵魂陷入黑暗，莫名的仇恨将他心力耗尽。每一天他亲眼目睹自己的所作所为给这片土地和它上面的人民带来苦难，而他也因此不再拥有往日的荣誉和尊严。这些生活在苦难中的人主要是这片沼泽的原住民，现在他们全是无名的奴隶，没有属于自己的身份和人格，每天伴随他们的都是无尽的痛苦和哀号。终于，祖先赐给Tarnum一次弥补这一切的机会。他化妆成这些原住民中的驯兽师，只身来到沼泽地带，挥剑斩断困住他们的枷锁……

重新回到这片土地令Tarnum激动莫名，从征服到解救，他的命运似乎注定和这里连在一起。没有人比Tarnum更熟悉这里，在东北方的人类城堡里盘据着Onsten领主的亲信，虽然城里驻扎的士兵不多，但已足够他们鱼肉乡里。经过精心乔装，Tarnum的到来没有引起任何人的注意，这正是他所希望的。眼前这座驯兽师的村庄是离敌人城堡最近的据点，Tarnum带来的充足物资使村民相信，他有能力带领他们冲出牢笼。于是，在很短的时间里，这个小村落就被建设得初具规模，换句话说它已经是个要塞了。为了长远利益，Tarnum必须带人夺取附近的木材场、采石场和金矿，在那里看守的士兵根本不足挂齿，他们还来不及收起脸上傲慢的神情便已人头落地。一路上，Tarnum体会了从未有过的荣耀，所有原住民看到他的旗帜纷纷云集响应，用不着再回城招募，他现在已经拥有一支力



量可观的军队了。

从地图上看，在北边还有大量的矿场和丰富的资源，但现在，没有什么资源比时间更珍贵的了，趁着Onsten领主的亲信还蒙在鼓里，Tarnum决定星夜讨伐，打他个措手不及。军队从城堡向西进发，只用了两天时间，就找到了地图上标记的那口魔法井。Tarnum知道，由这里向北，最多再有两天的路程就能到达Onsten的城堡了。没有时间休息，大军挥师北上，沿路碰到的关卡都被轻易拿下，驻守的敌军被一个不留地杀死。直到第三天早上，出城募役的Onsten的亲信Christian将军亲眼看到Tarnum和他的军队时，才知道敌人的存在。Christian的部队在数量上处于明显劣势，虽然得到几只狮鹫的帮助，但仍旧无法抵御义军的人海战术，数以百计的狼人瞬间就击溃了他们的防御，Christian也不得不狼狈逃走。随后，Tarnum带领剩下的部队进驻了Christian的城堡，这里是他们的第一站。

战役二：铁的纪律

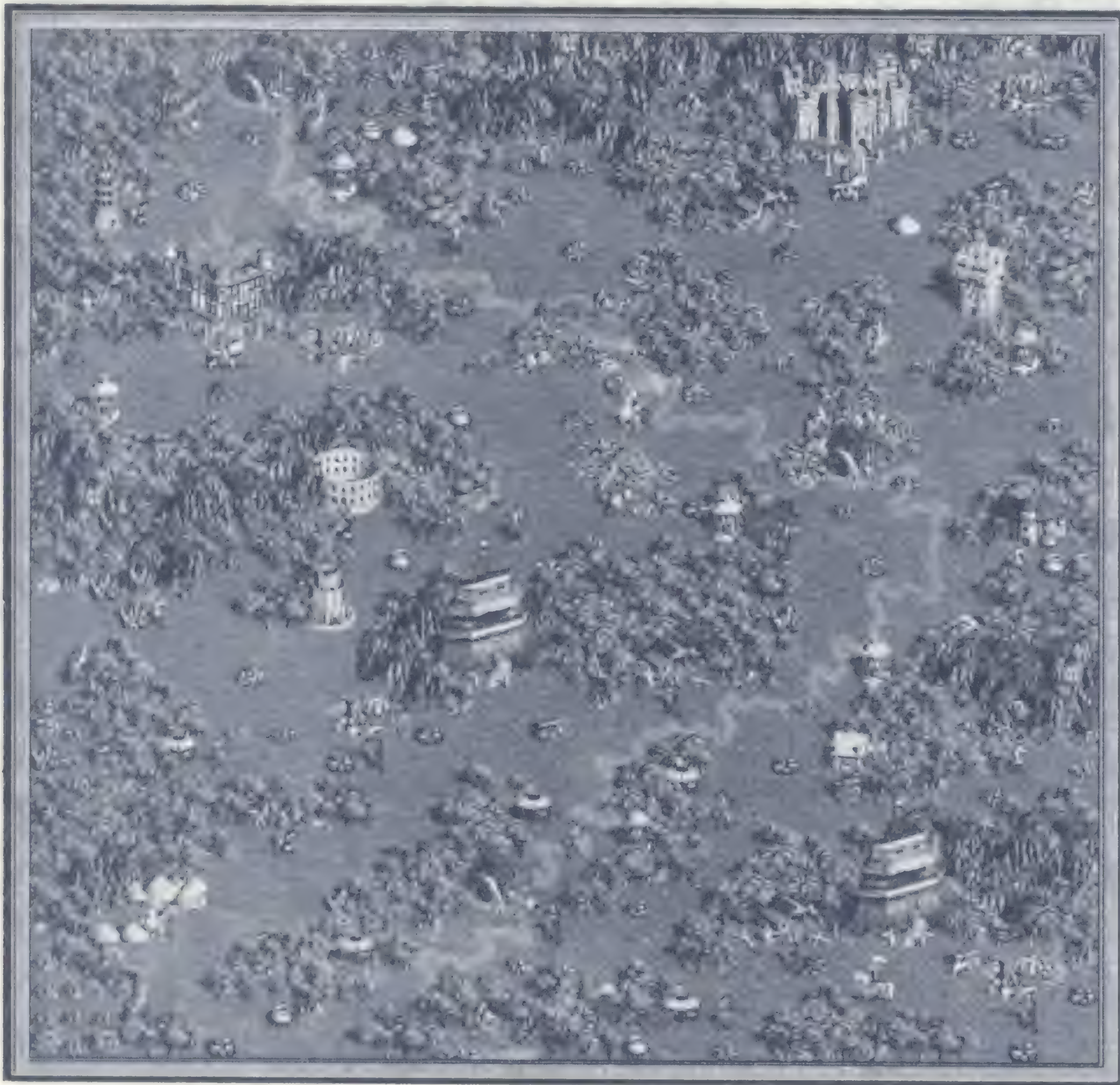
The First Law

条件：Tarnum必须击败Paglon男爵的军队。本关所有英雄的级别被限制在14级以内，Tarnum和另外两个最强的英雄将被允许带到下一场战役。

奖励：1点魔法力或知识。

最初，Tarnum的起义被认为只是一次奴隶发动的骚乱事件，但当Onsten领主的死讯传开时，贵族们恼羞成怒了。据说，暴君Gryphonheart听到这个消息的时候当场杀掉了送信的差人。现在，Tarnum已经被贵族视为眼中钉，这意味着今后的行动将越发艰难。领主Paglon男爵已经指挥人马守住各个要冲，Tarnum决定在解决这个障碍之前，先将妇女、儿童以及主力部队隐蔽在沼泽腹地……

打败领主Paglon男爵，Tarnum眼前只有这一个目的。虽然他目前只控制着这一区域东南角的一个小镇，不过凭借周围丰富的物产，Tarnum很快就把它建设成一座要塞。在抢占周围的矿产时，又有很多狼人和蜥蜴人加入Tarnum的部队，本来Tarnum可以从要塞中招募更多的军队，但他也深知兵贵神速的道理，于是只挑选了少数精锐向西北方的中心地带进发。经过两天的路程，军队到达一座驯兽师族的村落，Tarnum只是稍稍展示了一些力量便使这里的人臣服了。一切看来很顺利，但Tarnum却发现了潜在的威胁。由于他的军队都是临时组建的义勇军，所以纪律性极差，为了避免祸起萧墙，Tarnum决心要制定铁的纪律。令Tarnum不安的还不止这些，据探子报，敌人主力在东北方的据点周围频繁活动，为确保主城无恙，Tarnum命令一名英雄将领驻守村庄，自己率主力返回主城。显然，敌人的动作并没有Tarnum想象的那么快，这倒给了他补充兵力的时间。在这段时间里，Tarnum将制定成文的纪律公布于众，他希望在这场大战中领导的是一支纪律严明的军队。



从主城一直向北就是Paglon男爵的主要城池了，那是一座人类的城堡，里面的设施比较完善，Paglon男爵在那里训练了狮鹫和十字军战士，它们无疑都是非常强劲的对手。不过，Tarnum在最近的战斗中也长进不少，除了学会了一些实用的闪电法术外，还掌握了控制蜥怪的方法，这些蜥怪拥有石化敌人的能力，关于这种恐怖力量的传言正在

敌人军队中悄悄流传。4天艰苦的行军中，Tarnum的部队经受着严峻的考验，在沿途进行骚扰的怪物对它们造成了相当大的阻碍，为了减少损失，Tarnum几乎耗尽了所有法术力。正当Tarnum和他的军队疲惫不堪时，一座人类城堡出现在他们面前。攻坚战非常惨烈，灵敏的狮鹫和训练有素的十字军对付狼人和蜥蜴人可以以一当十，但此时Tarnum的部队已不再是乌合之众，蜥怪的石化能力压制住了一大批敌人。尽管如此，当Tarnum的旗帜飘扬在城堡上时，他的部队已损失殆尽。领主Paglon的残余部队逃向西面的城堡。

没有时间回主城补充兵力，而且在这座刚刚攻占的城堡局势稳定前，Tarnum还不能离开。战斗中，Tarnum观察了人类部队的特点，决定在这里招募弓箭手、狮鹫和十字军作为下次战役的主力。很快，从西方传来敌人的消息，他们在那里集结了一批部队，并已向这一地区的中心地带进发，矛头直指Tarnum的主城！为了保护主城安全，Tarnum命令镇守中心地区村落的将军立即弃守，回军保卫主城，他自己率领主力沿着敌人的足迹迅速追击。此时的主城已经具备相当的能力，Tarnum的将军为了备战，把所有能战斗的人员全部招募过来，同时，Tarnum的军队随着敌人的足迹一路追赶到主城下。此时，面临前后夹击的敌人除了投降，别无它路。

战役三：敕令

By Royal Decree

条件：占领敌人全部城池，彻底消灭Paglon男爵的势力。本关所有英雄的级别被限制在18级以内，Tarnum和另外两个最强的英雄将被允许带到下一场战役。

奖励：1点攻击力或1点防御力。

就在Tarnum的军队攻破Paglon男爵主力前夕，Paglon男爵已经狡猾地溜走了，现在，他正在另一座要塞里重整势力。暴君Gryphonheart向Paglon提供了大量援军，并警告他不要再失手。这一次，Paglon男爵必须成功，否则小命难保。Tarnum的军队夜袭了Paglon主城附近的一个哨所，他打算以此为基地和Paglon展开决战。

有了这个哨所，Tarnum在南方的两个村落就不会受到敌人的骚扰。不过Tarnum明白，不能依赖这个哨所提供长期的庇护，在Gryphonheart的压力下，Paglon将使用最疯狂的手段，Tarnum最多有两周的时间来建设这些村庄。他选择东南角那个远离敌人的村庄作根据地，抓紧一切时间收集资源、训练士兵。

正如Tarnum所担心的，外面不断传来坏消息。Paglon颁布命令：禁止奴隶主有任何善待奴隶的行为；杀掉逃跑奴隶的人将获得丰厚赏金。贪婪使人疯狂，许多赏金猎人为了金钱杀害成村的人，其中很多人是刚刚被Tarnum从奴隶主手下解放的。Tarnum意识到，战斗并不能解决所有问题，沼泽的居民需要一

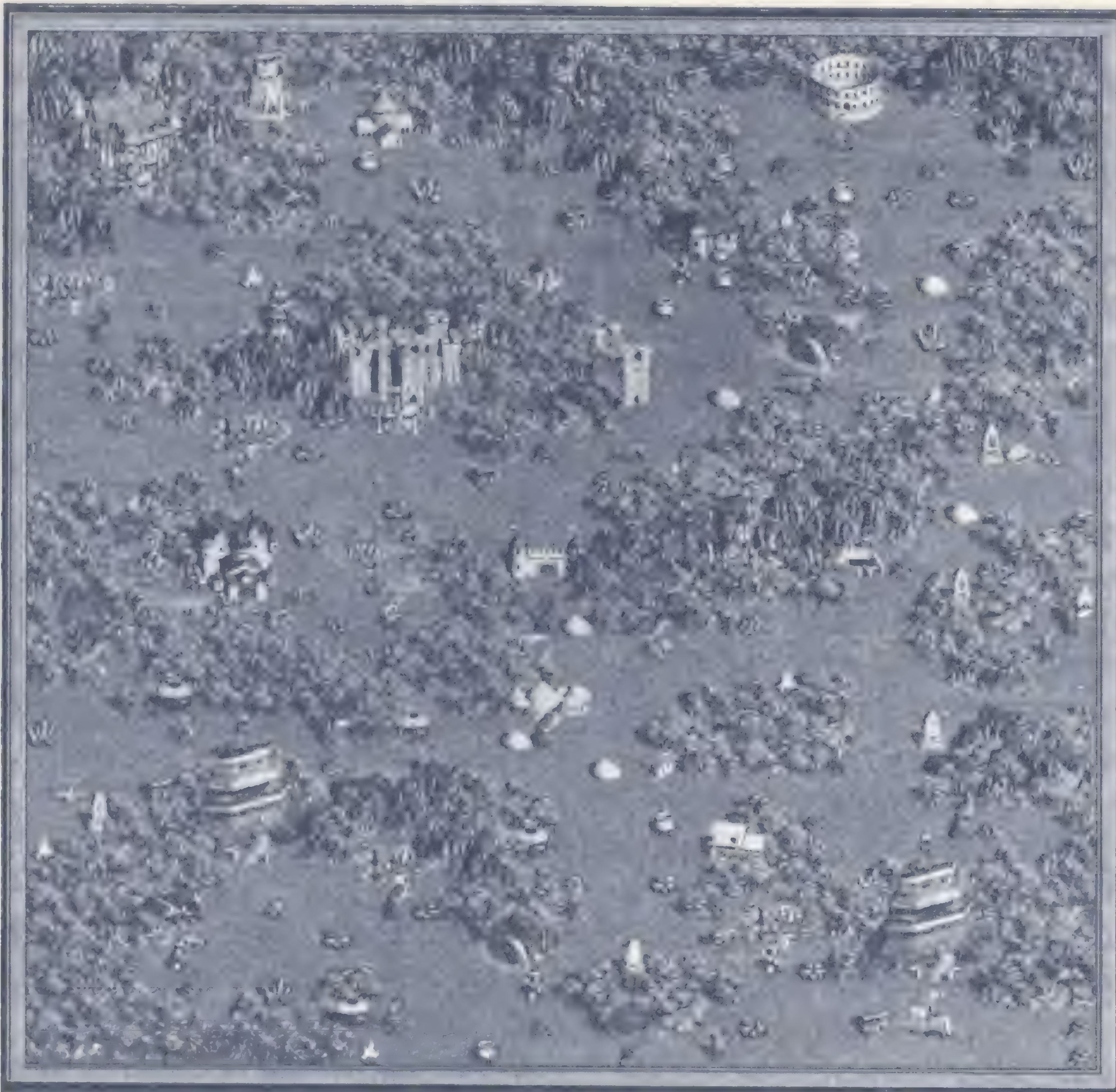


个自己的领袖帮助他们团结起来，只有这种团结的力量才能给他们带来真正的和平幸福。但这个领袖该由谁担任呢？Tarnum不知道，他现在要应付的问题已经很多了。

Tarnum的主城建立起来了，他已经熟练掌握了蛇皮怪和飞龙的训练方法，这使得部队的战斗力大大增强。这时传来哨所失守的消息，Paglon的手下带领一批骑士、狂热教徒和十字军很轻易地攻下了哨所，不过，这次敌人很谨慎，没有冒险深入腹地。哨所失守，南方不再安全，Tarnum不能允许男爵的铁蹄再次践踏这本已伤痕累累的土地，他亲率大军主动出击。

哨所里空无一人，Tarnum站在上面远远的就能看见北面Paglon男爵的主城，西北方不远还有一个村庄作为策应。Paglon男爵率领大约60%的兵力镇守主城，他的手下正带着其他鹰犬四处搜刮资源。Tarnum马上看出Paglon的这个失误，决定各个击破。Tarnum的精锐在矿区和西北面的村庄里消灭了大量敌军，Paglon男爵手下的两个将军被打得抱头鼠窜，而他本人已是惊弓之鸟，不敢出城进行援救。在收拾完零星敌人后，Tarnum开始集中全力进攻敌人主城。虽然Paglon本人是个窝囊废，但Gryphonheart派给他的援军却非同小可，尤其是那些铁甲骑兵，他们的士气、速度和战斗力实在令人胆寒，每倒下一名骑士，都有10倍的起义军丧命。经过激烈的战斗，Tarnum最终还是攻陷了这座城池。Paglon男爵跪在地上乞求用自己一半的财产换取性命，但对于这个恶贯满盈的奴隶主，Tarnum没有丝毫同情的意思。

一次不小的胜利，但Tarnum并不觉得喜悦，他看不清这里人民的前途。这时，他得知沼泽的居民们非常信赖一个外号叫“沼泽小子”的青年，Tarnum命人把他带来。“沼泽小子”名叫Droglo，当Tarnum问他关于这块土地的人民和奴隶制度时，他表现出超常的



中。幸运的是，中间的城堡属于蛮族，他们的独眼巨人和半兽人巫师将组成非常优秀的部队。从地形图上看，整个区域被河流和山脉由西北到东南分成两部分，唯一的两条通路都在偏北的地方，那里常年出没着凶猛的蛇皮怪，他们是六亲不认的守护者。敌人在这一区域控制着两座城堡和两个村庄，他们大多被山川阻挡在东北方向，只有一个落单的村子位于蛮族城堡的东北方向。Tarnum决定先攻打这个村子，这样可以将敌人全部隔离在东北方向，在早期免遭他们的骚扰。

用有限的资源来建设这么多城堡是很困难的，Tarnum只能先选择一个重点发展，为稳妥起见，Tarnum以自己所在的驯兽师族要塞为根据地。虽然敌人落单的那个据点只是个村庄，却布有重兵，Tarnum必须尽快赶去蛮族要塞会合，在第一时间拿下那个村子。Tarnum雇佣了很多助手在城堡周围收集资源，并在第一周便驯养出一小批飞龙。探子不断来报说敌人活动频繁，这使Tarnum很担心无辜者的安全。Tarnum腾出大部兵力交由得力部下带领，并再三叮嘱要小心伏兵，但尽管如此，聪明的Niven还是让这些部队损失惨重。令Tarnum惊讶的是，Niven王子并没有听从本地领主Rambert伯爵的请求去杀掉那些被俘的无辜百姓，而是把他们关在Rambert伯爵的城堡中等候他的发落，看来Tarnum还有营救他们的机会。

两周时间过去了，Tarnum的部队开始向蛮族要塞出发，与此同时，一支敌军也扑向那里。两支军队几乎是同时到达城下，一场激烈的战斗在宽阔的平原上展开，没有地形、没有掩体，直到埃拉西亚的部队全部倒下。Tarnum乘胜追击夺取了那个人类村庄，目前，他的军队又有了喘息的机会。

一天早上，一个贵族打扮的年轻人找到Tarnum。年轻人表示，并不是所有埃拉西亚人都支持暴君Gryphonheart，要不是他一直采用极端强横的手段，早就发生政变了。他还说，Gryphonheart这次派iven王子来是希望王子死在战场上，因为王子对奴隶总是使用怀柔政策并得到多数贵族的拥戴。年轻人请求敏锐和非凡的才智。Tarnum对这个年轻人感到兴奋不已，他最欣赏这个年轻人的地方不是他的胆量、学识或口才，而是他的同情心。Tarnum知道，未来的领袖找到了，但他需要磨练，首先他不能仅是个“小子”。

战役四：国王之子

The King's Son

条件：Tarnum必须击败所有Rambert伯爵的军队。本关所有英雄的级别被限制在22级以内，Tarnum和另外两个最强的英雄将被允许带到下一场战役。

奖励：15个狼人或10个蜥蜴。

自从杀了Paglon，那个疯子国王Gryphonheart对Tarnum的耐心已经到了极限，这次，他派出了他的大儿子——Niven王子。据说Niven王子年仅16岁，但已是个极出色的军事家。他受过最严格的训练，拥有最精锐的皇家军队，是一个可怕的对手。

进入这一区域，Tarnum感到以往的战斗不过是热身运动而已，这里的一草一木都给人以压迫感，地形复杂、资源丰富，仅野外的怪物就是一只不小的力量。为了更好地控制资源和保护人民，Tarnum不得不将有限的兵力分派到上、中、下两个城堡和一个村落

Tarnum，如果王子战败，Tarnum能放他一条生路。Tarnum对这突如其来的事情感到迷惑，他不知道对方的目的，也不知道对方说的是不是事实，他甚至不知道对方是谁，Tarnum现在更操心的是下一步行动。

Tarnum实际上已经控制了这片地区一半的土地，但他的军队数量和敌人相差悬殊。好在这里资源丰富，而且短时间内埃拉西亚军队还不会攻过来，因为那些蛇皮怪分不清起义军和训练有素的皇家军队有什么区别。

收集工作在顺利地进行，突然有一天，Tarnum得到报告，一支收集资源的小分队在北部丛林地带遭遇伏击，全军覆没，对方好像是Rambert伯爵的私人军队，Tarnum决定亲自前往查看。果然，Tarnum的队伍遇到数目可观的十字军战士的袭击，他们好像在守卫着什么。Tarnum当然不会把他们放在眼里，一阵简单的清理工作后，Tarnum得到了十字军战士们保管的宝物——审判之剑（各项素质加5）。Tarnum把这看作是胜利的召唤，他觉得应该进攻了。

再经过充分的准备后，Tarnum的大军轻易突破了蛇皮怪出没的地区，刚刚走出丛林，敌人的城堡就出现在前方。对于Tarnum的到来，Rambert伯爵的军队似乎非常出乎意料，当他们惊慌地往城堡里逃窜的时候，后背全都亮给了蜥蜴人弓箭手们。大军很快就攻陷了这座城堡，Tarnum对战果感到满意，他的部队损失很小，还得到了城堡里十字军战士的补充。Tarnum通过一次会面告诉王子Niven，奴隶制给沼泽居民带来的痛苦有多么深重，王子感到非常震憾，决定不再帮助Rambert伯爵。接下来两周的战斗虽然艰苦，但并不像想象中那么难，Rambert伯爵根本不具备军事才华，本来训练有素的军队到了他的手里也变得一盘散沙。Tarnum的军队巧妙地兜了一个圈子，他先向东部进军，攻占了那里防备空虚的城堡，随后和来自后方的增援部队从西、南两个方向进攻敌人在东北角的最后一个据点。在城堡下，两支部队兵合一处，将



Rambert伯爵和他的军队赶出了这片地区，王子也秘密加入了Tarnum。

战役五：救赎

Ransom

条件：Tarnum必须击败所有Rambert伯爵的军队并救出Adamina等智者。本关所有英雄的级别被限制在26级以内，Tarnum和另外两个最强的英雄将被允许带到下一场战役。



奖励：诅咒之铠（战斗之前，英雄会自动向对方全体施放减速、诅咒、虚弱和不幸魔法）或无尽金袋（每天加1000金子）。

Rambert伯爵在撤退时，被迫放弃了大多数俘虏，因为他知道，只要带走以Adamina为首的智者们就足够牵制Tarnum了。智者在沼泽居民的心目中有着崇高的地位，绝不能受到伤害。而对于Rambert伯爵而言，Niven王子一样不能出现问题，僵持就这样开始了。

Rambert伯爵希望Tarnum用王子和智者们作交换，并且要求Tarnum撤出他的领地。对于这两条，Tarnum一个也做不到。王子现在是他的盟友，王子甚至已经和Droglo成了要好的朋友，出卖王子将意味着背叛全体沼泽居民。撤出这片土地更是不可能的事，Tarnum清楚，绝不能背对着Rambert伯爵。现在，Tarnum唯一能做的就是继续和Rambert伯爵谈判，拖延时间。

根据侦察，Rambert伯爵所在的城堡就位于西北角，他还控制着城堡周围的土地，那里有许多狮鹫、弓箭手、枪兵的训练场所，有了这些充足的兵源，Rambert伯爵实际控制着相当于好几个城堡的兵力。侦察兵没有找到地面上的通路，只发现一个地下城的入口，听当地人说出口就在西北方。看来，去Rambert伯爵的城堡并打败他不是件轻松的事，何况现在Tarnum投鼠忌器。什么都不做是不行的，否则Tarnum连“投鼠”的力量都没有了。Tarnum和手下开始到城堡的四周征兵，在这里有不少蜥怪、蜥蜴人、狼人甚至蛇皮怪的居所，Tarnum希望他们能提供一些帮助。Niven王子和Droglo在一起相处得很愉快，他们还是16岁和14岁的孩子，但都表现出非凡的能力。谈判没有进展，Niven王子要求用自己去换回智者们，Tarnum觉得这样太危险，而王子则表示愿意为了救回人质承担风险，这是他作为王子的宿命。Tarnum只得同意王子的建议，他让手下得力的将军和Droglo护送王子，为了让王子看起来像个囚犯的样子，不得不让他吃了点苦头。交换人质的队伍出发了，Tarnum继续留在这里准备战事。他把整个城堡建设成一个大兵营，将从野外招募来的部队带到这里训练升级，很快，一支庞大的军队建成了。

一天，Tarnum收到Niven王子的一封信，信上说智者们已经成功地换回，伯爵果然如预料中那样背信弃义地伏击他们，但被成功地击退了，王子本人趁乱杀死卫兵逃了出来。现在，Tarnum可以放手一战了，而王子决定不参加这次行动，他要回到埃拉西亚，去联络拥戴自己的贵族，说服他们帮助自己。这个好消息让全城的人振奋起来，Tarnum决定第二天就出发。Rambert伯爵临走时留下的一批精锐骑兵在Tarnum大军的突击下溃不成军，部队顺利地进入地下城。地下



城看起来很安静，在世人眼里认为阴暗可怕的地下城实际比上面那战火纷飞的土地要和平得多。Tarnum的军队向前走了不远，就看见Rambert伯爵在这里留下的第二批人马，他们驻守在一个临时哨所内，这是一支人数不少的部队，只是士气低了一些，看来他们在这里呆得太久了。Tarnum率军突破哨所后，在这里稍作整顿继续前进。在一条叉道上，Tarnum看见一群来路不明的牛头人，觉得有必要弄清他们的来历。打败这些牛头人后，Tarnum在路的尽头解救了一个被牛头人王关押的长者，长者传授了大量的作战经验给Tarnum，看来这趟冤枉路还不算太冤枉。经过几天的行程，部队终于又回到了地面，Rambert伯爵的城堡近在咫尺，这是他最后的据点。困兽犹斗的埃拉西亚军队给起义军造成了重大损失，但在Tarnum的绝妙指挥下，敌人的城堡最终土崩瓦解。现在，Tarnum的眼里有两个希望——Droglo和Niven王子。

战役六：逃离边界

Beyond the Borders

条件：Tarnum必须在敌人的援军到来之前消灭暴君Gryphonheart的先头部队。本关所有英雄的级别被限制在30级以内，Tarnum和另外两个最强的英雄将被允许带到下一场战役。

奖励：4000金子或10个硫磺、水银、水晶和宝石。

经过数次转战，Tarnum终于带着大家离开埃拉西亚的国境，但疯子国王Gryphonheart并没有放过他们，事实上，他已把自己带入了战争。Gryphonheart声称不要俘虏，用他自己的话就是"只要能杀了这些逃跑的奴隶，我会不择手段！"

这片沼泽地带虽不属于埃拉西亚王国，但这里的居民一样遭受着苦难。贪婪的埃拉西亚人把这里的居民抓走，卖到埃拉西亚去当奴隶。Tarnum在这里得不到当地人的帮助，他们责怪Tarnum把埃拉西亚的军队引到这里。Gryphonheart派来的只是先头部队，虽然他们远离祖国，但Gryphonheart仍牢牢地控制着他们，他命令他们夜间进攻，只有疯子才会让自己的部队和沼泽居民进行夜战。要知道，沼泽居民的眼睛格外适应黑暗。起先，埃拉西亚军队的突袭占了一点便宜，但马上Tarnum军队便有力地反击了。连续的胜仗让Tarnum的部队信心十足，也让Tarnum想起一个主意。他决定利用沼泽军队夜间作战的优势，不断对敌人进行夜袭，不但成功地夺取了不少资源，还极大地打击了敌人的士气。一天，侦察部队截获了一份Gryphonheart发给先头部队的命令，他命令他们坚守两个月，两个月后，埃拉西亚的大军就会到达这里！Tarnum心里明白，眼前的这股敌人不在话下，真正可怕的是埃拉西亚的主力部队。深夜，Tarnum把Droglo叫到自己的帐篷，告诉他说，Gryphonheart的主力不久将来到这里，到时，他们根本没有赢的机会。寻求外援是唯一的出路，Tarnum让Droglo去野蛮人的领地求救，因为作为总指挥官他一步也不能离开这里。Droglo背负着希望上路了。

这片沼泽的面积并不大，但资源相当丰富。在这片原始的土地上，生长着传说中的九头龙，这些强悍的生物最喜欢被敌人团团围住，这样才可以满足它们的血腥欲望。Tarnum已经学会如何控制这些怪物作战，不要说敌人，就是友军看见它们也胆战心惊。埃拉西亚人控制的两座城堡位于东北方和西北角，Gryphonheart的先遣军分散部署在那里。击败他们并不难，但Tarnum不想打草惊蛇，他要等着Droglo带来的消息，这段时间，他只能建设城堡和训练军队。时



间一天天过去，Tarnum非常担心Droglo的安危，他每天向祖先祈祷，希望能赐给他强大的力量，更希望



Droglo能早日平安归来，这个孩子有着一颗蛮族人的心。

终于有一天，Droglo拖着疲惫的步伐走进帐篷，他说蛮族人同意出兵帮忙，但要求双倍的佣金，否则他们就加入出得起佣金的埃拉西亚人一方。这些忘恩负义的野蛮人忘记了，在他们祖先的年代，沼泽居民是如何仗义相助他们夺取自由和独立的了，可惜，Tarnum也没有别的路可走。现在，Tarnum可以带着早就跃跃欲试的部下去消灭埃拉西亚先头部队了。Tarnum的军队从要塞出发，向着东北方向走3天，来到了敌人的第一个据点，这座人类城堡防卫不甚严密，Tarnum没费多少功夫就控制了这里。第二天就向西北方剩下的敌人城堡进发了。Gryphonheart的这批先头部队本来人数就不多，且远离本土，后勤接济不上，所以战斗力大打折扣，再加上他们分兵把守两个据点，现在剩下的人马已经没有太多的战斗力了。当Tarnum把九头龙传送到城上时，在敌军中引起了极大的恐慌，一些勇敢的骑士拚命向这些怪物展开冲锋，但都无济于事。最后，战场上只留下收拾残局的狼人战士和九头龙的阵阵嘶嚎。

战役七：国家的诞生

Naming a Nation

条件：在蛮族部队的帮助下，Tarnum必须在国王Gryphonheart的军队变得强大之前消灭他们。本关所有英雄的级别被限制在35级以内，Tarnum和另外两个最强的英雄将被允许带到下一场战役。

奖励：25个鬼怪或15个狼骑兵。

野蛮人的雇佣兵终于到了，他们集中在东北方一个蛮族要塞中，由Tarnum统一指挥，他命令其他将领留在西南部的驯兽师城堡中指挥沼泽部队，直到两支力量会师。正如Tarnum先前答应的，他不得不每个月付给野蛮人1000金子。智者们对于Tarnum没和他们商量就雇佣蛮族军队的事不高兴，觉得这是在浪费财力，不过Tarnum清楚，这些野蛮人绝对有能力扭转战争局势。从现在起，Tarnum领导的军队就要和暴君Gryphonheart的主力交战了。Tarnum很高兴能够和埃拉西亚人正面作战，而不是总边打边走。

Tarnum来到这座荒芜的蛮族要塞，雇佣兵在这里等待他到来。Tarnum需要彻底重建这里以训练这些蛮族士兵，这对于他可以说是驾轻就熟，因为他本来就是野蛮人的领袖。重新指挥蛮族部队令Tarnum感慨万千，这种熟悉的感觉使他想起了从前，但现在，Tarnum领导这支部队不是为了掠夺，而是为了带领沼泽居民走向自由。这片地区幅员辽阔，物产丰富，有足够的纵深和埃拉西亚人周旋。不过，Tarnum这次面对的是埃拉西亚的主力部队，他们不仅训练有素、装备精良，还有久经沙场、经验丰富的将军作指挥官。据说，这次大天使也加入了埃拉西亚人的军队，他们是Tarnum所见过的最强悍的战士，关于他们的记录很少，因为和大天使作战的人很少能够活着回来。

Tarnum建议沼泽居民宣布这里是属于他们的自由土地，这样Gryphonheart就不能像在埃拉西亚那样随意驱使这里的人民。在最近这段时间里，Tarnum眼看着Droglo逐渐成长起来，虽然这个年轻人对自己还缺乏一点点信心，但Tarnum知道他迟早会成为一名卓越的领袖。首先，要为新的国家取一个名字，Adamina让Tarnum来决定，Tarnum说："建立一个自由的国家，不是由一个人来决定，它需要全体人民的努力，这个国家的名字不应该由我来决定。"

经过几天的侦察，Tarnum已经基本掌握了这里的地形。他所在的蛮族要塞位于东北方向，在西南，他的部下正率领沼泽部队驻扎在一个驯兽师城堡中，两个城市中间有一个埃拉西亚人控制的人类城堡。在西北方向有两座村镇，只有一些野外部队驻守那里。Gryphonheart的主力大都驻扎在东南方不远的一个岛屿上，他们准备以那座人类城堡为基点展开攻势。Tarnum必须用最短的时间抢先攻占那座城堡，而最近的一条路是坐船到那里，在蛮族要塞的南边不远有一个港口，从那里可以雇到船只。Tarnum一方面命令部下守好西南角的要塞，一方面积极招兵买马，在3周内就组建了一支快速反应部队。Tarnum率领这支部队从港口出发，向西面进发，航行了约两天，在那座人类城堡附近登陆了。显然，埃拉西亚人没有料到Tarnum会来得这么快，仓促之间便进入战斗状态。尽管如

此，Tarnum还是尝到了不少苦头，攻占这座城堡所付出的代价相当大。到目前为止，Tarnum的军队基本控制了大陆部分，但埃拉西亚主力已经有了活动的迹象。为了补充兵力，Tarnum从陆路返回蛮族要塞，这样一路上还可以收集一些资源。同时他还命令驻守西南的部队可以放心地去收复西北角的两座野外城堡，因为只要这座人类城堡还在控制中，大陆部分相对就会安全。

这天，以Adamina为首的智者们来见Tarnum，国家的名字取好了，叫做Tatalia，它源自一种古老的沼泽地语言。在隆重的仪式中，人们举杯欢庆，通宵达旦，Tarnum看到这些不久前还是奴隶的沼泽居民发自内心的喜悦。仪式结束后，Tarnum问Adamina关于“Tatalia”的含义，Adamina告诉他，那是“共同体”的意思，它象征着全体人民团结一致。

捷报频传，当Tarnum抵达蛮族要塞的时候，另一支沼泽部队已经顺利地占领了西北方的城镇并控制了周围大部分矿藏。然而这时，侦察部队报告，一支来自海上的部队在人类城堡附近登陆，对方数量庞大而且好像有大天使坐镇。敌人来势汹汹，Tarnum命令西北方面的部队按兵不动，西南的要塞加紧城防，而他自己则带领一支以远古巨兽和独眼巨人为首的精锐部队火速由海路前往营救。埃拉西亚人率先到达了人族城堡，他们强大的兵力和井井有条的指挥令驻防部队根本没有抵抗的余地。当天使的翅膀卷起阵阵尘沙的时候，沼泽居民都战战兢兢地躲到墙后，如潮水般的骑士和十字军战士撞开城门，整座城堡瞬间就沦陷了。Tarnum以最快的速度在城堡附近登陆，同时，按照他的命令，西北方面的部队也同时赶到。两支部队兵合一处，赶在敌人补充兵力之前开始进攻。埃拉西亚人的指挥官是个经验丰富的将军，虽然Tarnum在第一时间赶到，他还是及时组织起防守阵势。攻坚战异



常惨烈，人类部队非常善于防守，如雨般的箭矢给蛮族部队造成了巨大损失。Tarnum集中起好几部投石机，猛烈轰击城墙，队伍中的独眼巨人也把进攻方向转向城门，在这样的攻势下，Tarnum以相当大的代价攻破城防。接下来的肉搏战进行了一整夜，天使高唱的声音和远古巨兽惊天动地的嘶嚎、半兽人进攻的战鼓和狂热教徒喃喃的咒语声混成一片。当黎明Tarnum彻底夺回这座城堡时，部队已经所剩无几，不过Tarnum还有希望——来自两个种族的援兵正在路上。

在接下来一个月里，埃拉西亚人援兵不断，极大地消耗了Tarnum的力量。就在Tarnum陷入苦战的时候，一封来自Niven王子的信带来了新的希望。王子在



信里说，Gryphonheart已经率领大军离开埃拉西亚，准备与Tarnum展开决战。王子趁这个机会聚集了国内大多数贵族，这些贵族一向对Gryphonheart的残暴政策不满，他们认为Gryphonheart把国家带入了深深的不幸。于是大家准备推举Niven王子为新的国王。现在，Niven正率领一支精锐部队前往这里救援，他希望Tarnum能够坚持更长的时间。Niven还制定了一个计划，他要求Tarnum将Gryphonheart赶到他指定的一个山谷，在那里，Niven的军队将和Tarnum一起终止这场不幸的战争。得到这个消息，沼泽居民非常振奋，经过总动员，来自四方的兵力集合在人类城堡，Tarnum终于稳住阵脚并组建了强大的远征军。

远征军从港口出发一直向南，在最南方的敌人据点附近登陆。Tarnum以迅雷不及掩耳之势攻占了敌人的城堡，虽然损失惨重，但Tarnum将从这座城堡中得到更好的兵力补充，这次，天使将加入他的队伍。埃拉西亚人在这片地区还有最后一座城堡，在这座城堡里，敌人凭借为数众多的天使、骑士、狂热教徒准备拼死一战。当Tarnum的军队兵临城下的时候，埃拉西亚人已做好了充分的准备。这是一场天使之间的战斗，成群的天使在空中飞舞、撞击，地面上，扑天盖地的步兵成群成群地倒下。埃拉西亚的将军将军队的战斗力发挥到极限，他和Tarnum之间也在进行着一场魔法师的对决。最终，面对Tarnum源源不断的后续部队，埃拉西亚人最后的防守也土崩瓦解了。至此，Gryphonheart的主力全部撤出了这一地区。下一步，Tarnum就要按照计划把Gryphonheart引到预定地点，这说来容易，实际上是把Tarnum的部队置入非常危险的境地，这些蛮族佣兵还不知道面临多大的危险。不过，如果Niven实现他的诺言，那么佣兵对Tarnum已经不再重要。

战役八：Tatalia的第一次战争

The First Tatalia War

条件：在Niven王子的帮助下将Tatalia和埃拉西亚从暴君Gryphonheart手里解放出来。

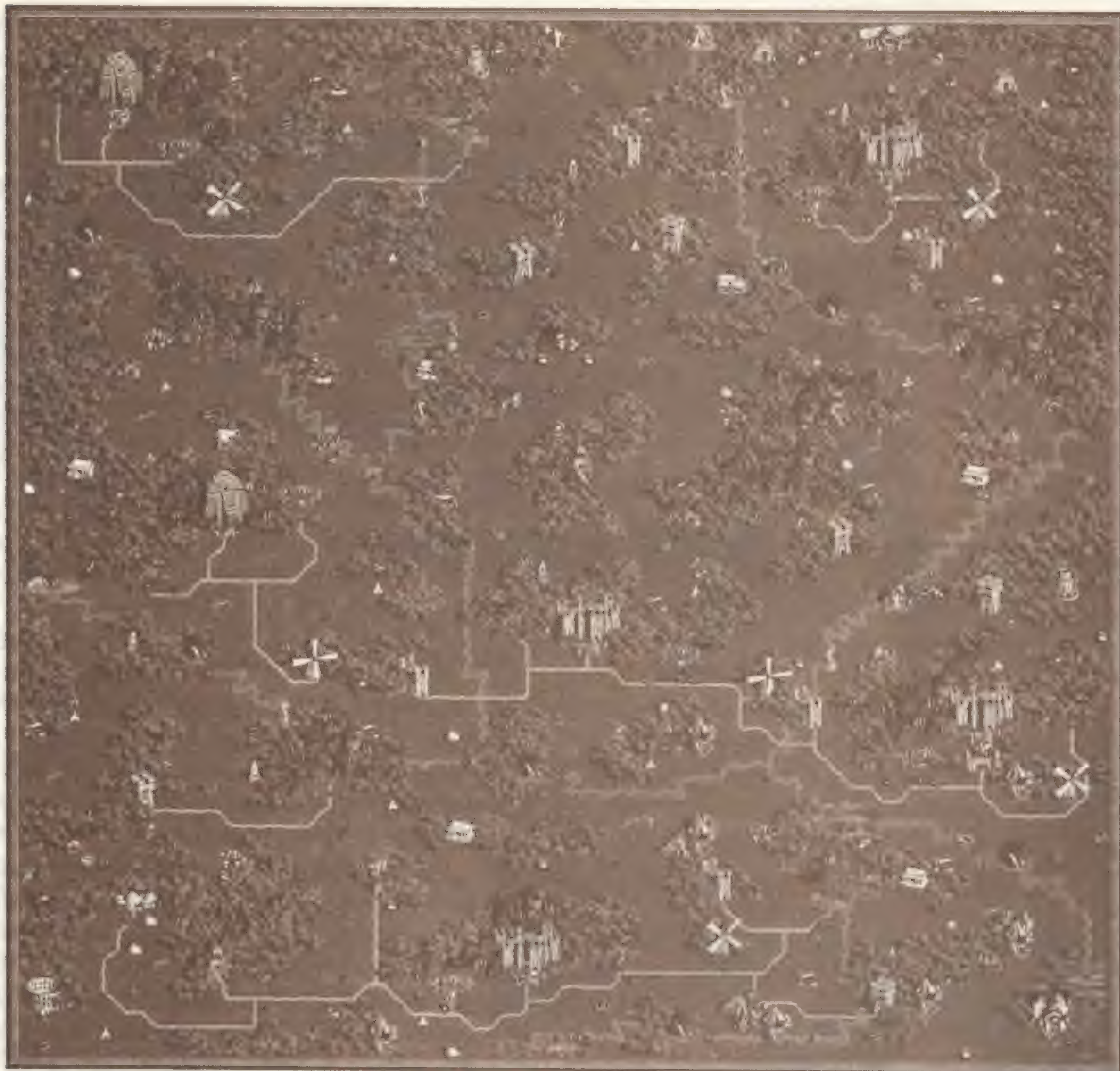
奖励：20个弓箭手或25个蜥蜴人。

Tarnum进入这一地区后立刻会见了Niven。自从最后一次见到Niven，这个年轻人成长了不少，他总是可以装成一付老成的样子，毕竟，他已经是一位年轻的国王。Niven身后的Droglo看来总是那么充满活力，一道明显的疤痕刻在他刚毅的脸上，更使他魅力四射。顾不上叙旧，众人马上进入正题。为了把Gryphonheart赶到预定地点，Tarnum的部队损失惨重。Niven刚刚进入Tatalia的时候受到误解，经常被当地居民袭击，直到Droglo赶来制止。不过，有一个非常好的消息，现在的Gryphonheart已经完全陷入孤立，失去国内的支援，他现在只得依靠佣兵和浪人作最后的抵抗。

这片地区面积广大，但城池不多。Tarnum和Niven分别控制着西北角和东北角的两个要塞，在要塞周围有着非常充足的资源。Gryphonheart的主城在东南方向，在他的主城前面有一座需要口令的哨卡，Tarnum已经命人去正北方寻找口令。此外，Gryphonheart的部下还占领着南部一座城堡，他们以那里为基地四处搜集资源。现在，Tarnum占有相对优势，他可以凭借周围充分的资源雇佣更多的军队，而Gryphonheart则不得不派出盗贼四处劫掠物资。一次，Tarnum从一名俘虏身上发现Gryphonheart的指令，悬赏2万黄金要Tarnum和Niven的人头，Tarnum派人通知Niven要小心提防。不久，Droglo代表Tatalia、Niven代表埃拉西亚发表联合声明，宣布废除奴隶制度。失去奴隶，Niven的国家将面临严重的经济危机，但Tarnum相信Niven可以处理好这一切。

经过2个月力量的积蓄，Tarnum和Niven分别代领各自部队向南部进发。沿途遭遇了不少散兵游勇的袭击，不过没有什么大的妨碍。在西部和中部，他们占领了两个由野外部队控制的要塞，以这里为前哨，准备展开最后的攻击。

不出所料，Niven遭到两次刺客的暗杀行动，不过都有惊无险。在一次刺杀行动中，Tarnum受了轻伤，愤怒的Droglo不顾一切地追赶逃走的刺客，最后在一



片古城的废墟中杀死了刺客。这是一座很久很久以前遭到野蛮人摧毁的城镇，到处都是残垣断壁和骸骨。在废墟中，Droglo找到一座野蛮人首领的雕像，他终于知道了Tarnum的真正身份。Tarnum希望可以得到Droglo的原谅，经过彻夜长谈，Droglo终于理解了Tarnum，他只希望痛苦的历史不再重演。

大军很轻易地取得了南部的人类城堡，只剩下Gryphonheart还龟缩在城墙后面。来自Tatalia和埃拉西亚的军队把Gryphonheart的主城围得水泄不通，实际上，Gryphonheart掌握的军队还非常庞大，足可以抵抗一阵，但这样一支部队已经完全丧失了信念，面对城外千军万马的声讨声，根本没有作战的意志。最后的战斗就像一场盛会，虽然仍旧是杀声震天的战场，但在Tatalia的人民眼里，这里更像是一场欢庆的喜宴，Gryphonheart就在这样的欢庆中灭亡了。Tarnum的灵魂得到安息，就在Droglo和Niven准备安葬这位传奇英雄的时候，Tarnum的尸体慢慢地消失在黑夜的雾气中。

■ 游侠创作室：沙漠之鹰

92

制作	NWC
发行	3DO
载体	CD×1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Windows 98/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

韩国代表团郑州之行报道

很久以前就已经听闻了Grrrr等韩国高手将在暑假前往中国进行友好交流访问，但是直到最近才最终敲定下来。为了促成这次中韩两国民间的友好交流访问，很多人付出了极大的心血。我即将前往的地方就是韩国代表团的赴华访问的第二站——郑州站。韩国代表团这次前往中国，首站是中国“星际”气氛最浓厚的地方之一——重庆，由8da俱乐部负责接待。然后是自古兵家必争之地——中原郑州，由最近兴起的家园俱乐部承办，接着是我们伟大祖国首都北京，由亚联俱乐部承办。为了这次韩国代表团能够成功访问，3方都付出了巨大的努力，大家都有一个共同的目的，即通过这次访问，希望能够更好地促进“星际”在中国的影响力，然后希望能够推动职业化的真正成功，无论是成还是败，他们的努力永远不会白费，也将永远被星际玩家们铭记在心中。





图左三：Grrrr　左四byun　15 07 2001　15:06

首先向大家介绍一下韩国代表团的组成。韩国代表总共只有5个人，虽然队伍比较小，但是很够份量。其中sydney是韩国[NC]俱乐部经理；另外有Grrrr的经理人Vitamine，听说曾经是韩国女子protoss第一；至于两位我们最感兴趣的选手，一位是神话般的人物grrrr，另外一位是大名鼎鼎的byun，韩国数一数二的zerg玩家。

韩国代表团是7月14号下午抵达郑州的，我15号凌晨6点才抵达郑州，不过总算及时的赶到了会场。会场已经是人山人海了，许多人都很早就来到了会场外。我们到后不久就可以买票入场了，可是过了很久grrrr和byun还没有入场，大家简直是望眼欲穿了。终于，grrrr和byun适时地出现了，人群一阵骚动。接下来是韩国代表依次讲话，Sideney对这次中国之行表示相当满意，热情的观众和招待给他留下了深刻的印象。他表示，非常希望能够促成中韩之间星际界的合作，家园俱乐部的经理hero也表示非常希望能与韩国俱乐部之间合作，吸取他们的成功经验，然后Grrrr的讲话中特别提到了在重庆有一个他的fan为了来看他，坐了20多个小时的火车，他非常感动。

接着就是表演赛的时段了，中方上场的有home的新秀yus、feiying，还有国内著名选手leona、kiss、lion...sol、coro，遗憾的是，双方在心理和实力上确实有着差距，结果除了coro侥幸赢了Grrrr一局之外，其他选手一一落败。哦，对了，还有我们的hero赢了那个韩国mm一局。

yus和feiying由于大赛经验不足，心理素质不够过硬，结果还没明白是怎么回事，就稀里糊涂的败下阵来，leona则是鼠标不适应，sol也没有能够适应当时的环境，都很郁闷地输掉了比赛。其实输倒不要紧，关键是他们没有能很好地发挥自己的水平。

其实这些都不是最可惜的，最可惜的是kiss与byun的一场战斗。早期的kiss展示了一个精妙的战术，kiss走的是迅速空投路线。这byun也料到了，可是不同的地方在于，kiss首先是4个机枪兵被放置在byun副矿的高地上，吸引了byun的注意力，byun反应也很快，立刻把所有的农民调回到了主基地，只损失了几个农民。然后byun专注于消灭自己高地上的机枪兵，没想到另一边在主基地里面，kiss的运输机绕了一个圈子，3个火兵和一个护士降了下来，将byun的农民几乎屠杀殆尽，一下子byun陷入了绝境，然后kiss很稳重地下去开了分基地。不过byun就是byun，在很短的时间内就发展起来了，并积累了为数不少的军队，在他正准备空降kiss的分基地高地的时候，不知道被那位激动的“星际”迷踩掉了电源线，当时赛场怨声载道，相信要是当时知道是谁的话，估计



▲ Grrrr

那位朋友就会立刻被n马分尸了……

唯一的一场胜利是coro带来的，在前面的强手一一倒下的时候，coro顶住了巨大的压力，用自己擅长的跳狗及埋地战术，将Grrrr一直骚扰到吐血，然后正面一举突破，让Grrrr含恨离开了游戏。不可否认，这场比赛的胜利有着运气成分在其中，不过总算是完全发挥出了自己的特点。


▲ byun

总之，从上面的比赛中，可以看出国内的选手无论是在水平，还是比赛的心理素质，或者是在适应环境的能力上，和职业选手还是有着想当大的差距，不仅仅是在操作水平上，差距是全面的。

然后就是家园俱乐部的经理hero与韩国女选手的友谊赛。当hero上场时，场下响起了雷鸣般的掌声，可见hero在河南“星际”界的地位，可是没想到他的对手是一位女选手，而且听说hero以前在某次比赛中还输给了一个mm，有前车之鉴呀。虽然hero全力投身于俱乐部的管理工作之中，但还是宝刀未老，轻松地将mm打得惨不忍睹，他狠心地辣手摧花，真是残忍之极，下面的观众都开始同情那位mm了。赛后，hero遭到了众人的谴责……



时间很快就飞逝而去，本来home队的另外一名主力bxj也想上场和韩国代表团切磋一下的，可惜由于鼠标驱动程序问题浪费了大量的时间，时间实在是不够了，只好很痛苦地放过了Grrrr和byun。然后就是签名会，场面的热烈程度如何，我想也不用再多说了，我只记得Grrrr和byun老是在甩手……

签名会拖延了好久，byun和Grrrr一直在耐心地配合广大游戏迷签名和留影，后来经纪人出来干涉，说实在是太累了，fans才依依不舍地放走了他们，至此，本次见面会圆满地结束了。

当天晚上，grrrr他们说想去酒吧轻松一下，而我和leona、kiss、安西、堕落他们一起去吃牛排，anxi请客，好爽，专业咬人的大灰狼anxi也被我们宰了。第二天去了少林寺，一行有很多人，韩国代表团，hero、jeeps、阿良、lion...sol、lion...king、kiss、leona、我、还有依依和堕落两位漂亮mm。少林寺之行还是很愉快的，我和grrrr聊得很开心，本来以为他是不容易接近的，没想到他和一个小孩子一样，和我聊了很多。我给他介绍了中国的功夫，好像欧美那边的人对中国的功夫都有着一种盲目的崇拜和敬仰之情，我一边介绍，grrrrr一边瞪大了眼睛仔细听，象一个虔诚的小学生一样，真是好玩。然后我们参观了塔林和其它一些建筑，感觉也没什么特殊的，不过韩国代表团倒是兴致勃勃，这里瞧瞧，那里摸摸，看样子很感兴趣。grrrr经常还玩一些杂技，跳上跳下的，让人感到他真是童心未泯。grrrr在回来的路上和我坐在一起，我们两个聊的很多，grrrr表示对中国星际界的气氛非常喜欢，他希望能够到中国来发展，只不过不知道有那一个俱乐部能够出的起他昂贵的出场费。



第二天我们就把韩国代表团和jeeps以及阿良，送上了去北京的飞机，大家都依依不舍，不过相信再次见面的机会是绝对有的。这次郑州之行就此算是圆满结束了，为此，在河南具有极大威望的家园俱乐部付出了巨大的心血和努力，如home.hero、home.bxj、home.fishman、home.rain、home.ls这几天都相当疲惫，不过相信他们的努力是不会白费的，通过这次活动，更增进了河南的星际气氛，也增进了韩国和中国星际界的联系，至少算是一个比较成功的开端。sydney告诉我，他很快会组织第二批选手来华的。我们期待着。

★ 湖北 hust.x6z

星际争霸 世界顶尖高手战报

Gorush vs. Mannerboy

大家好，这次我给大家带来的是两位世界级别的高手之间的精彩对局。首先为大家介绍两位选手，Gorush是WCGC第一，单基地的zerg王子。WCGC的第一水平如何，不用我再多费唇舌了吧，WCGC是世界所有高手的盛会，能冲破重重阻力，成为冠军，实力实在不是吹的。Mannerboy是法国GG战队的，前不久和韩国的人族顶尖高手Boxer上演双slayer大战的[GG9]slayer应该就是这个战队的，这个战队向来就是以精英队员出名的，slayer的实力一致被公认为欧洲第一，Mannerboy身为其中的队员，相信也应该是身手不凡的。好了，就让我们来仔细欣赏这场精彩的高手之战吧。



地图：lost temple

Gorush：褐色，选定的zerg

Mannerboy（以下简称boy）随机到蓝色的人族

由于对手是随机，Gorush很早就派了一个农民出去探路，虫族打随机一定要早点探路，才能针对性地安排自己的开局和接下来的整体战略。不然的话，要么自己开局太嚣张，很容易被人rush，要么，自己开局太保守或者是没有采取针对性的开局，一直被对手压制着。所以最好能够早点用农民探路，虽然经济上有点损，比较心疼，但是对于全局来说，是绝对值得的。

Gorush先造了一个房子，然后在12个农民的时候下去双基地了，这边的boy采取的是非常有针对性的开局，双兵营开局，而且当Gorush在13农民造血池的时候，boy的第一个兵营已经快好了，我不禁暗自为Gorush担心，难道就这样被rush了么，Gorush呀Gorush，你怎么老是被rush的对象呢。因为Gorush的开局实在是太嚣张了。

不过好在好像boy没有rush的欲望，自己的机枪兵一直老老实实的呆在家里。Gorush还用自己探路的农民不断骚扰boy，还在气矿上造了一个气矿，不过很快就被boy给解决了。boy随之立刻开起了气矿，一边不停地在两个兵营出着机枪兵，并且农民的建造一直没有停，然后在100气的时候立刻造了坦克场，而不是academy，看来他想迅速用坦克轰击对手的正面防线，而不是选择机枪兵＋护士＋喷火兵的rush，这样也是一条出奇制胜的道路。

Gorush在补充了一个地刺之后，就开始疯狂地补充农民了，因为一个地刺足够抵挡初期人族的进攻了，然后Gorush选择的是lurker路线，而不是飞龙路线。飞龙路线虽然有很多好处，但是很容易顾此失彼，被人族骚扰到，而lurker路线则是属于正统的路线了。相对而言，比较稳重，不过变化就要少的多了，要是没能控制好的话，也容易被封锁起来。反正单基地的虫族在开始的一段时间里面，无论是兵力还是科技，都会落后于人族的，就要看虫族选手如何凭借自己的功力，度过这段危险期了，只要能够顺利地度过这段危险期而没有什么大的损失的话，就进入了一个虫族的强盛期，大批量的lurker会让人族根本无法出门。

等坦克场造得差不多了，boy才开始academy的建造，然后坦克场一好，立刻加上附属建筑物，附属建筑物一好，立刻开始坦克的建造和攻城模式的研究。还不等到academy好，boy就指挥自己的大军——一队小兵，迅速打到Gorush的门口了。而且，大家注意一下，boy出去的时候还不忘防守，家里始终放着两个小兵，而且兵营的集合地点改为设置在自己的矿区里面，虽然是小地方，也可以很好地提醒大家学一学高手们的稳健作风。过了一会，一辆坦克来增援


图1

了，这个时候，Gorush的lurker已经在孵化之中了，而boy的坦克已经架起来准备轰击Gorush的3个地刺了，可是没想到Gorush孵化好了一个lurker，立刻把它放在高地上，9点的高地非常利于照顾自己的分基地的入口。boy的机枪兵刚刚想凑到坦克旁边支援坦克，没想到一下子lurker扎了过来，一下子扎死了6个小兵，boy大亏。boy立刻把坦克和小兵后撤了几步，仍旧把坦克架了起来，这个时候他已经有两架坦克了。（图1）

Gorush一见势头不对劲，早早就升级了运输，准备绕过正面偷袭对手的后方。既然先升级的是运输，看样子是准备先慢速空投了，在正面，Gorush用lurker和地刺拖延着boy的进攻，boy也暂时拿Gorush没有办法，只能是堵在Gorush的门口。然后，Gorush做了一个很愚蠢的举动，他一下子在自己的门口补了两个升级器。难道他不知道别人有坦克的么？而且坦克很快就会多起来，那就意味着boy会很快发动进攻的，他的升级器岂不是立刻不保？这将浪费很多时间，并且让自己的升级拖延很久，而在潜伏者和小枪兵的较量之中，升级是特别重要的，这实在是一个不明智的举动。Gorush的这个举动让他吃了不少亏。相持了一会儿，Gorush的运输升级好了，他把两个lurker通过自己基地边的房子慢慢地、偷偷地运出了基地，然后迅速向boy的基地外面爬了过去，8只脚爬起来可真是快呀，不一会儿，lurker到达了boy基地外面，Gorush直接让他们走了进去，结果证明这很失败，有几个机枪兵把守在门口，给了这几只lurker以重创，到了基地里面都红血了，结果只来得及杀死几个农民就翘了，可惜。（图2）


图2

在Gorush空投lurker的时候，boy也采取了行动。他运用地堡和防空塔，一步一步的稳步向前推进，逐步打掉了那几个lurker。而Gorush非常坚决地贯彻了自己的思路，他还是坚持空投lurker，这次的空投部队中，有一只是上次杀死了6个海军陆战队员的英雄lurker，让我们来看看这只lurker能不能继续创造奇迹。果然。这只lurker又一次充当了英雄的角色，当然，也是Gorush投放的位置好。这时候Gorush的房子速度已经升级完毕了，他把房子贴着地图边缘飞到了矿后面，然后投下了lurker。其实在第一次空降之后，boy已经开始在基地里面做起了防御，但是Gorush空投的位置让boy感觉非常不爽。Gorush把那只lurker移动到了坦克鞭长莫及的位置开始开心地屠杀农民，boy痛心疾首地说："好疼呀。"这次的空投卓有成效，哇塞，那只英雄lurker又一次创下了英雄事迹，它的杀人数目已经超过20了，另外一只也将近10了，也就是说至少杀死了20多个农民，表面上看来对boy的经济是一个巨大的打击，但是让我们再仔细看看，就会看到boy的农民至少还有二三十个，也就是说，死20多个农民，对boy的经济打击并不象我们想象的那么大，这简直太可怕了，再让我们把镜头转向Gorush副基地的正面吧。（图片3）


图3

这边的boy已经在强拆Gorush的分基地了。Gorush由于连番空投，基地里面力量不够，只能眼睁睁地看着自己的升级器、地刺、基地，一点点地被打掉。Gorush倒是非常沉得住气，他硬是没有冲动地冲上去，而是在慢慢积蓄力量，同时在两个岛矿上开了基地，这也成为他胜利的最重要的原因。不过，这个时候的Gorush很多钱和气都没有用出去。终于正面开战了，这个时候boy已经打掉了Gorush的分基地。Gorush忍耐已久的部队一涌而上，几乎都要冲开了boy的地堡和坦克防线了，可惜在boy还有一个碉堡的时候，Gorush只剩下一只lurker，一只lurker的力量太单薄了，在boy农民的修理之下，Gorush补充上来的口水虫也没有能够冲开防线，终于Gorush的力量遭到瓦解。随后，boy的增援部队到了，彻底断送了Gorush的妄想。


图4


图5


图6


图7


图8

不过，Gorush的两个岛矿都开始很好地运作了，boy可能误认为自己赢了，没注意到岛矿，真是可惜，其实在很长的一段时间内，Gorush的岛矿都没有设防御的。Gorush这次应该能够冲开正面，他还有气，至少可以多变5只lurker，那样的话，结局绝对迥然不同了。（图4、5、6、7、8）

boy的科技球出来了，将Gorush的正面堵得水泄不通，看起来Gorush已经处于劣势了。但是Gorush一直在积蓄实力，他积累了2队多的口水虫，准确地说，是2队零9只，已经升级好了一攻一防。他把这些口水虫运下了自己的基地，然后绕开正面，来到了对手的门口。首先是让一个房子进去打探消息，发现分基地设防严密，于是绕开分基地，直捣黄龙，2队多的口水直接走进了boy的主基地，让boy促不及防，打了一个出奇不意，然后在Gorush精彩的操作之下，一一干掉了boy的坦克和小兵，将boy的主基地拆了个一干二净。（图9、10、11、12）


图9


图10


图11


图12

这个时候，对boy可以说是极端不利了，可是boy已经开了3个分基地，非常有钱。他在中央狂修建筑物，然后指挥自己的主力推进了Gorush的主基地，不过这个时候Gorush的科技已经上来了，他很快变出了守护者，赶跑了boy的部队。注意Gorush的思路，他用口水虫不顾一切地打掉了boy一个满能量的科技球，这样就保护了自己的守护者，虽然损失了几只口水，但是是非常值得的。


图13


图14

Gorush随后在6点钟开了两个分基地，这时，Gorush已经占据了绝对优势，随后，Gorush又做出了两个奠定胜局的举动。他首先空投了两只lurker到12点钟boy的基地里，使这个基地完全瘫痪，并且杀死了大批的农民。然后用残留在boy主基地里面的一队口水，打掉了boy在3点钟的分矿，一下子，boy就只剩下3点门口那个没有气矿的分基地了，boy再顽强地坚持了一会，等到Gorush的混合大军浩浩荡荡地开到中央的时候，就只有无奈的退出了。（图片13、14、15、16）


图15



图16

这场比赛可以说是一波三折。开始boy一直压迫着Gorush，然后Gorush坚持不懈地空投，终于让boy遭受了重大损失。这个时候，Gorush好象看到了胜利女神在向他招手。但是随之，boy凶狠地打掉了Gorush的分基地，让Gorush陷入了极度的困境。然后，Gorush开了两个岛矿，接着暗渡陈仓，2队的口水避实就虚，直扑对手的主基地，将boy的主基地拆得精光，一下子让boy陷入了绝境。这之后Gorush牢牢把握着优势，并通过两次战役，转化成了胜势。双方在困境下都顽强拼搏，积极寻找翻盘的机会。他们积极拼搏的精神确实值得我们学习。实际上，“星际”如人生，就如体育竞技一样，“星际”一样能锻炼人的意志和毅力，而且绝对不会比其它竞技项目差。

★ 湖北 hust.x6z

补丁铺

ALI主持补丁铺到今年9月已经是快满一年了，回顾过去，展望未来……（台下众人开始呕吐）……其实，ALI想说的是谢谢大家的支持，并将用更多的优秀补丁来堵住大家的嘴。在过去的一年中，补丁界也和游戏界一样发生着变化，从我们在国外网站抄补丁发展到现在自己制作补丁，尤其是以前无人问津的中文游戏，终于得到了大家的认可而出现了很多优秀的中文游戏补丁，这些在过去几乎是不可想象的。这也说明了中国玩家的素质在进一步提高，也许我们还没有一个良好的游戏环境，但是我们却有国外玩家所不能比的游戏补丁环境。大家还记得我们的口号吧，不是“把修改进行到底”，而是“修改出游戏的乐趣来”！

游侠补丁网：ALI

《信长之野望——岚世记》完美中文汉化包

“信长野望”系列一直深受国内外玩家的欢迎，尤其是今年年初光荣发布了它的第九作“岚世记”。因为它的内政系统和以往的作品相比减弱了许多，玩家大多数时间都是花费在战争当中，战略游戏的精髓体现无余。于是，在众所期待中，光荣终于在暑期完成了游戏的汉化。这款汉化包是在原来日文版本的基础上安装的，可将日文版完美转换为中文版。网友2years也是我们补丁铺的老客了，这次的作品是他制作的众多汉化包中最完美的一个。

使用方法：可以在任意目录下执行该补丁，直接运行子目录\nob下的可执行文件nob.exe，这是完全自动化傻瓜式的安装，再进入游戏，你就可以看出变化了！

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》万套完全装备库v4.0

DIABLO Ⅱ：Lord of Destruction

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》上市之后好评如潮，其中一个受欢迎的方面就是游戏中新增了无数优秀的装备，很多甚至是梦幻中的超级装备了。当然，要得到这些装备也不是那么容易的，需要看你在游戏中的运气了。因此，ALI特地为大家搜集了所有可以搜集的装备库，包括梦幻的绿色套装、金色稀有装备以及无数的超级属性值的装备。更值得推荐的是，在这万余套的装备库中，所有的装备都不是利用工具修改出来的，而是在游戏中得到的，因此所有这些装备将支持你在官方的BATTLENET战网上使用。

使用方法：运行子目录\D2下的可执行文件D2.exe，你就可以使用任意一款以前我们推荐过的《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》的修改器去导入这些装备了！

《三国志Ⅶ》日文版

官方新武将“春秋战国显现前编”是让春秋战国时期的名将名士出现在《三国志》的年代中，比如说孔子、武子胥等人物，该补丁包含了这些新人物的脸谱和官方发布的必要的修改工具（由游侠网天下提供）。对于也是暑期上市的光荣巨作，经典的三国系列的最新作品，《三国志Ⅷ》确实受到了好评，而光荣公司对于游戏发行之后的后续服务也是相当到位的，这款新的剧本就是一个最好的例子。

使用方法：请把子目录\san8下的可执行文件kos.exe、face.exe、hoh.exe复制到游戏目录中。先执行kos.exe，把“春秋战国显现前编”安装到游戏程序库中，再使用face.exe调整武将的脸谱，最后使用hoh.exe确定完成新剧本的增加。

《幕府将军战神篇——蒙古入侵》属性修改器

Shogun Total War Warlord Edition

作为资料片来讲，《蒙古入侵》可以说是成功的。Creative Assembly小组在去年的《幕府将军全面战争》获得巨大成功后，又埋头开发出这部在战略和历史角度上都比较完善的资料片《蒙古入侵》。在兵种和建筑上比前作多了10余种，游戏允许玩家同历史上最杰出的蒙古帝国进行战斗，在加强了兵种之间平衡性的同时，更加突出的是战略战术在大集团作战时的应用、兵种之间的相生相克、地形环境的灵活应用等等，因此本作比前作在战略应用方面有了很大的提

高。不过在提高的同时，也同时增加了游戏难度，那么就请出这款修改器来满足大家的要求吧！

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\ect下的可执行文件ect.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明修改了！

《樱花大战》中文版

作为一款在国内玩家，尤其在TVGAME玩家心目中人气极高的作品，能够在PC上推出中文版的确是众望所归，或许这也是托SEGA转型之福而给国内玩家带来的大礼。游戏中结合了大量的恋爱与战略成份，这样做为的是能兼顾更多喜欢不同类型游戏的玩家，同时也弥补了单一游戏方式所带来的单调感，特别是LIPS系统的限时作用，将恋爱冒险的仿真度又提高了一步。而“帝剧最长的一日”存档（游侠网三枫制作），是收录了游戏中的所有动画、音乐、图片和游戏中的小游戏，其中以小游戏最为有趣，有些是以到达专门的地点来触发玩游戏和看图片的，这个存档正体现出我们补丁铺“修改出游戏的乐趣来”的原则。

使用方法：将子目录\sf下的文件复制到游戏安装目录，再进入游戏后，你就会看到这个存档了！

《英雄本色》所有关卡显示器

Max Payne

在今年E3上很火了一把的《Max Payne》终于出现了，这可是E3动作游戏银奖，而其图形引擎技术MAX-FX获技术金奖，最后总体评价获银奖。游戏虽然是在欧洲制作的，但美国好莱坞电影的独特风格却是极为浓郁，游戏的环境显得异乎寻常的逼真和细致。于是，就有玩家想偷懒观看所有过场电影了吧，ALI是完全理解这种心情的（因为我也想偷懒啊），因此就有了这个关卡显示器。

使用方法：请将子目录\max下的所有文件复制到游戏目录，然后你再进入游戏后，就会发现可以任意进入每一关了，也可以任意观看精彩的过场电影。

《游戏圣经》v2.0

《游戏圣经》v2.0版囊括了2000款游戏详细攻略和秘技，信息量非常大，由游侠补丁网的游标对目前所有可以找到的资料进行了分类整理，以方便大家使用，还在程序中提供了强大的搜索功能，调整字体的方法等等。应该说这是目前最全的游戏攻略秘技典藏集，更加值得一提的是这是一个完全免费的非注册程序，它方便的是所有玩家，并将不断升级。

使用方法：直接运行子目录\sj下的可执行文件sj.exe后即开始全自动的傻瓜式安装，安装完毕之后你就可以享受最全的游戏攻略秘技典藏集了。

《楚留香新传》完美内存修改器v1.1E

《楚留香新传》的游戏制作水平不高，但是故事非常清新可人，就象我以前看武侠小说那样被吸引着不断地玩下去——这正是游侠创作室对于游戏的总体感觉，应该说是相当出色的。不过不管怎么说，这还是一款RPG游戏，RPG游戏就需要修改器，这款内存修改器适合于目前游戏各个级别的升级版本，包括最新的v1.1E升级版，支持人物所有属性值的修改、所有物品的修改，而且界面方便实用。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\crh下的可执行文件crh.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明修改了！

《帝国时代Ⅱ——征服者》v1.0C升级档

Age Of Empires Ⅱ：Conquers

该版本补丁包括以往的所有升级内容，还有小地图的修正等问题。具体包括了加速随机地图、建筑训练经济单位的速度变化、封建时代的变化、海战中的变化、游戏平衡的进一步调整以及自制地图脚本的增加等等，强烈推荐升级！

使用方法：将子目录\aoe2下的所有文件复制到游戏目录即可。

《帝王——沙丘之战》v1.08版升级档

Emperor: Battle for Dune

这是一款体现WESTWOOD公司对用户认真负责的升级档。在这个升级档中，解决的问题非常多，集中在玩家所反映的BUG处理上，具体是：联网游戏新增邀请功能、多人连线地图的自由化更新、游戏载入速度的加快、联网聊天室命令的增加、游戏具体操作上的变化（如Shift键多选功能）、战斗单位AI的提高（如突击炮的自动寻找目标）、联机中的改变（如支持更多的防火墙）、战争平衡性的改变（如Devestators更大面积的伤害）。升级之后，你可能会觉得这已经是一个不一样的游戏了。

使用方法：将子目录\dun下的所有文件复制到游戏目录即可。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第10期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

征服——边界战争
Conquest: Frontier Wars

进行游戏时按“Enter”键，输入“Give the Sushi to Sean”，然后再输入下列密码：

A winner is you！：任务胜出

I am evil Homer：任务失败

Spacebridge：释出任务

The Master Builders：加速建设

Your chicks for free：免费建设

The Ultimate Doom：消灭角色

I can see clearly now：消除浓雾

I want a raise：得到矿产资源

Do you smell something？：得到气矿资源

The courage of the fearless crew：得到士兵

Some Great Reward：资料全满

新仙剑奇侠传

炼蛊皿炼化表：

无影毒＋化尸水＝隐蛊

化尸水＋赎魂灯＝隐蛊

驱魔香＋还魂香＝孟婆汤

孟婆汤＋雪莲子＝女娲石

孟婆汤＋化尸水＝隐蛊

雪莲子＋女娲石＝天仙玉露

九节菖蒲＋九阴散＝毒龙胆

金蚕蛊＋赎魂灯＝无影毒

赤蝎粉＋化尸水＝隐蛊

雪莲子＋还魂香＝八仙石

试炼果＋舍利子＝玉菩提

试炼果＋玉菩提＝八仙石

试炼果＋八仙石＝女娲石

试炼果＋女娲石＝雪蛤蟆

试炼果＋雪蛤蟆＝金蚕王

鬼枯藤＋九阴散＝毒龙胆

毒龙胆＋赎魂灯＝天香续命露

毒龙胆＋还魂香＝天香续命露

毒龙胆＋孟婆汤＝天香续命露

天香续命露＋天仙玉露＝金蚕王

天香续命露＋灵蛊＝金蚕王

火蚕蛊＋冰蚕蛊＝忘魂花

龙涎草＋雪莲子＝灵蛊

化尸水＋傀儡虫＝隐蛊

赤蝎粉＋毒龙砂＝隐蛊

赎魂灯＋行军丹＝玉菩提

赎魂灯＋龙涎草＝玉菩提

赎魂灯＋灵山仙芝＝八仙石

龙涎草＋傀儡虫＝八仙石

天香续命丹＋鼠儿果＝女娲石

九阴散＋傀儡虫＝毒龙胆

赎魂灯＋毒龙胆＝天香续命丹

天香续命丹＋天仙玉露＝金蚕王

此外，使用“醉仙望月步”后，按“R”键可继续保持重复2次攻击。战斗时被咒封后，按“T”键依然可使用法术攻击。

新绝代双骄 II

战斗中按：

V：直接获得胜利

Y：恢复生命值和内力

按F5键后输入“1564”可得超强级武器。

在春月楼，有一位老婆婆会送你“金疮药”，而且数量不限。取99个，再拿去卖，就可以不愁金钱了。

以花无缺为主角时，发生了武林大会事件后，会向少林和武当道歉。在上山的途中会遇到门下弟子，可是大部分不会直接进入战斗画面，这时可以用妙手偷取物品。然后到少林正门的前一个版图，遇到一个商人，这时只要将偷来的物品卖掉，就可以有无限金钱了（武当的商人在武当云海）。自少林弟子偷到的物品大多为药品（大行血药、大活络药等类），虽然数量多，但卖不到多少钱；自武当门人偷到的物品则为武器（修罗剑、万里流行等类），数量较少，要多偷几次。

侠盗猎车手 II
Grand Thief Auto II

以下列代码作为你的名字，即可启用相应的作弊功能。

注意：某些代码在某些版本中需要先输入“GOURANGA”作为名字才可以。

yakuzadeath：上帝模式

rsjabber：上帝模式

livelong：上帝模式(仍然会被逮捕)
blastboy：所有武器
navarone：所有武器
losefeds：没有警察
desires：最高通缉级别
highfive：得到5×增值
segarulz：得到10×增值
bigscore：得到10 000 000分
beefcake：更加残忍
gorefest：更加血腥
iamasucker：所有关卡、武器，上帝模式
coolboy：加钱
muchcash：加500 000元
forallgt：所有武器
godofgta：所有武器和弹药
bemeall：所有城市
ukgamer：所有城市
elvis is here：没有警察
meatman：仓鼠跑过屏幕
itsallup：选关
no frills：Debug模式
eatsoup：免费购物
wuggles：显示坐标
tumyfrog：所有奖励关卡
cutie1：99条命
buckfast：暴乱模式
hunsrus：隐形
arsestar：被捕后仍能保留所有武器
voltfest：无限电子枪
flameon：无限火焰枪
lasvegas：猫王一族
nekkid：行人裸体
danisgod：加200 000元
iamdavej：加900万元
mademan：招收3个帮
schrulz：2倍损害
fishflap：微型汽车

当你把车扔到车辆废弃场时，即可获得相应的补充。以下为清单：

Romero：装甲
U-Jerk Truck：机枪
Michelli Roadster：机枪
Big Bug：机枪
Bug：机枪
Z-Type：无声机枪
Police Car：警察贿赂
Minx：电子指针
Shark Molotov：鸡尾酒
B-Type：刀枪不入
Taxi：双倍破坏
Beamer：火焰喷射器
Schmidt：生命
Dementia：隐形
Aniston BD4：逃狱卡
Miara：火箭发射器
Eddy：机枪
Armed Land Roamer：机枪
A-Type：快速重新装填
Land Roamer：刀枪不入
B-Type：刀枪不入
Trance-AM：火焰喷射器
Arachnid：散弹枪
Meteor：刀枪不入
Hachua：火箭发射器
T-Rex：电子枪
Benson：电子指针
Panto：手榴弹
Morton：逃狱卡
Spritzer Molotov：鸡尾酒
Furore GT：快速重新装填
Maurice：机枪
Pickup：生命
Stinger：电子指针
Jagular XK：电子枪
Taxi Xpress：双倍破坏
Rumbler：快速重新装填
Jefferson：逃狱卡
Bulwark：散弹枪

特别关卡：

找到全部的GTA 2盾牌即可进入特别关卡。

行动指示：

到第一关开始时的电话旁，这时在下方会出现一辆“Schmidt”汽车。进入车内等待指示。完成后，一挺机枪和GTA 2标志将出现在教堂的下方。

奖赏：

取得所有的8辆Wang车可得到既能喷火又能喷水的卡车等好东东。

轻易取得准确率奖金：首先拿到一件武器（任何武器均可），击倒一个行人。当他倒下时继续射击，他挣扎站起来时再次朝其射击，这样就能得到准确率奖金了。可重复使用！

E-mail：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com

栏目编辑：JIN jin@popsoft.com.cn

编辑部的故事

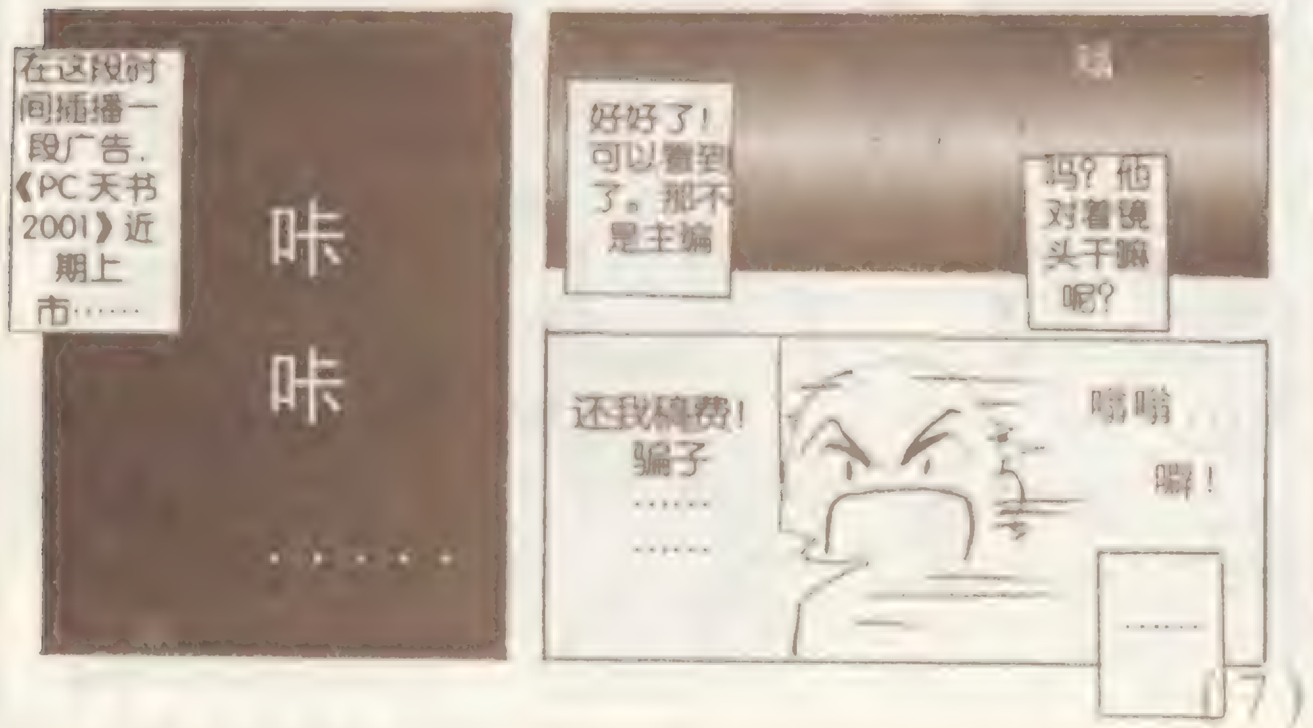
编辑部的故事 十一


就这样Jin的美梦破灭了。
Ken的网友组成强大的人流。
轰……
Ken
编辑部里毫无察觉，还没有意识到危险的到来……
!?
好像为时已晚……
Ken

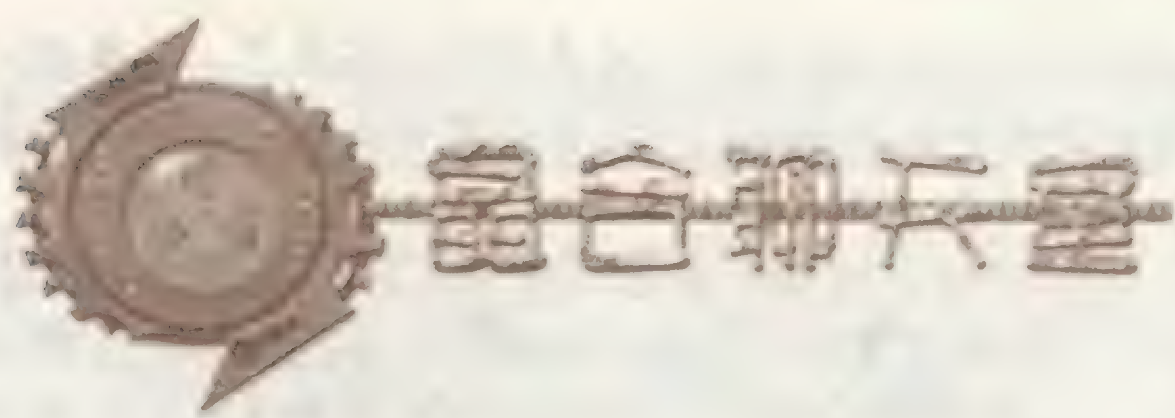

喂，你听到了吗？好像是十字军的惨叫声……
啊——
神经过敏了！
谁！
咔
！


(5)
Ken!我们爱你。
Ken!
(6)


轰．隆隆．．．
哎呀！怎么回事，刚才的推挤好像撞到摄像机了。该死的，我什么都看
咔啪！
咔！
不到。不过请大家放心作者正在抢修现场，相信会很快看到画面了。
总之……
经过一番洗劫，网友们终于找到了Ken，也基本上达到了她们的目的。
我拿到了裤子……
我拿到袜子……
《大众软件》的编辑们也得到了难得的休假。
（休）


在这段时间插播一段广告。《PC天书2001》近期上市……
咔
咔
……
好好了！可以看到了。那不是主编
吗？他对着镜头干嘛呢？
还我稿费！骗子……
嘶嘶
嘶！
(7)


但，编辑部里依然传出那熟悉的键盘声……追求高效的Ken经过风雨后仍然不懈地努力着。
以及Jin的呻吟声。
哎哟
(8)



读者 min-cock

“天下有白吃的牛肉面么？”

水孩儿（痛苦地）说：“没有。”

“天下有白吃的冰激凌么？”

雷霆（狠狠地）说：“没有！”

“天下有白看的大软么？”

众小编哑然。

“有！”我高声叫道，“例如：首先，找到一些每月不愿花13元又很忠实的大软迷（这一点很容易办到）；其次，每月花¥26元买两套大软，并将其中的一套分别按栏目（包括广告）拆成20份，再根据不同的大软迷对大软不同栏目的喜爱，将这20份卖于他们。至于价格嘛，每本大软6.5元，即每栏0.325元，这样，每月单买自己喜爱的栏目比买一本要便宜多了。由于哥们的缘故，硬要他们每栏0.5元，也不会有人有意见。这样每月便有20元返手了；至于那些对整本大软都很感兴趣的，可将另一套租给他们，按¥0.5元一本/天，剩下的6元也就轻松搞定了，而且有时还能赚几块钱。怎么样，不错吧？

但不知，现在小编有什么想法，嘻嘻……

（倒，爬起，再倒……）

上海　张鸣：戏侃水浒之数字武松

武松自摆平了西门庆、蒋门神、张督头等奸诈小人之后便匆匆提起包裹赶往水泊梁山入伙。

这天晌午，武松来到岸边，向一位船夫问道：“船家，水泊梁山是这里上船吗？”“水泊梁山，你是否指的是水泊梁山电子商务发展有限公司呀？”船夫反问道。电子商务发展有限公司？武松感到很纳闷，好像在江湖上从来没有听到过。“我是指宋江带领的梁山义士。”武松说道。“是啊，水泊梁山信息发展公司的首席执行官是宋江。”船夫斩钉截铁地说。“好了，不管它，只要是宋江就行了，你把我送到对岸吧。”武松说道。

大概过了二个时辰，武松终于到了梦寐已久的梁山。在小卒的引路下武松很快就来到了忠义堂。这时忠义堂里一个人都没有，堂的正中央挂着一幅对联，上联写着“六二八八演绎精彩”，下联写着“小巧一派更得宠爱”，横批为“永远在线”。看了此情景后，武松感到非常疑惑，这幅对联为何意呀？他刚想开口问小卒，小卒便对武松说：“武大侠，请在此稍作休息，我去通报宋总。”说罢，他快步走进内室。武松一个人留在忠义堂中望着这“永远在线”始终无法揣摩出其中的道道，于是只能把目光移到忠义堂左边的大旗，咦，这里怎么又有一句“风快，剑快，商务通更快！”。“梁山就是梁山，奇人异士可真多，想不到这里还有一位‘商务通’大侠出招比风还要快，有机会一定要跟他较量一番。”武松自言自语道。

“啊呀，武松兄弟……”正当武松诧异之际，宋江从内室中走了出来。

“宋大哥，武松来投奔于你，希望你能收留。”

“武兄弟，客气了，你能来入伙，大哥很高兴。大哥早就知道你要来。”

“大哥怎知，武松事前并没有与大哥提及过。”武松疑问道。

“官府已在互联网上发布了缉拿你的BBS，我想你肯定无处可去，一定会来此。”

“互联网？大哥，为何你所说的我都听不懂，而且水泊梁山怎么现在变成了电子商务发展有限公司，这里张挂的对联又作何解释？请大哥明鉴！”

“武兄弟，大哥最近下海了，搞了个电子商务网站，专营数字产品。像什么掌上电脑、数字手机、数码随身听等，以后大哥有时间与你慢慢介绍。”

“好的，请大哥以后一定告诉在下。哦，对了，我来投奔于你，想为大哥出些力，看我能帮助大哥做什么？”

“武松兄弟，你身手好，大哥准备把你调入宪兵组，不过你得先与几位兄弟过过招，免得他们不服气。”

“没问题，大哥就把一位叫‘商务通’的侠士请出来吧，我看他大旗上写着比风还快，我想与他过几招。”

“商务通，呵呵，没这人，武兄弟，你搞错了，这是我们的产品广告。”

听了这番话后，武松唯一的感觉就是莫名其妙，一切的一切好像他都没有听说过。过了一会儿，宋江叫来几位高手与他比试，而武松也顺利地战胜了他们。宋江高兴地言道：“武兄弟果然名不虚传，我现在正式任命你为宪兵组第三号头领，简称MP3（NO.3 of military policeman）。好了，现在你到仓库中去领些必要的东西，待会儿有人会安排你的房间，今晚好好休息，明早还有接风宴等着你。”武松暂别了宋江，在小卒的引领下来到库房领到了数字手机、数字BP机、数字随身听、掌上电脑等等很多东西……

晚上，武松站在青铜镜前，看着一身装备的数字产品，心里很不是个滋味，“想不到原本是打虎武松，现在变成了数字武松！”

广西　史风帆：2001年的中国与大软

2001年，中国的幸运之年！在经历了失败后中国终于成功地申办了奥运会。多年里中国一直在进步一直在努力，在2001年这个特殊之年里中国终于申奥成功了！

2001年是多么特殊啊！中国首都北京申奥成功，我们喜爱的《大众软件》成功发行了100期。这对于我们这些大软迷们是多么特殊的一年啊！

2001年是21世纪的第一年，这也代表了21世纪是中国腾飞的年代，是《大众软件》更加受欢迎的年代。

祝贺《大众软件》迎来了六周年的生日！

（呵呵，这个关系扯得似乎牵强点，不过非常感谢史风帆同学的热情支持！毕竟，奥运成功申办，我们大家都是一样的高兴啊！）

网友 Roger：《生化危机》笑话

1. 一次，吉尔不幸被僵尸抓住，被僵尸大咬特咬，但怎么也咬不伤吉尔。弄得吉尔也烦了，问道："喂！僵尸你要咬就不要磨磨蹭蹭的！"僵尸回答道："没办法啊，自打变成僵尸后我就没刷过牙，所以牙全蛀烂了。"

2. 吉尔又遇上了那难缠的僵尸犬，左打右打也打不到。遂急中生智，对僵尸犬说道："狗狗乖，JJ给你洗个澡。"那僵尸犬一听拔腿就跑。

3. 可怜的雪丽不小心被僵尸包围了，遭僵尸围攻，但奇怪的是雪丽就是变不了僵尸。众僵尸大奇："小MM，你怎么不会中D病毒啊？"雪丽回答道："啊？你们不知道吗？我装防火墙了啊。"

4. 里昂在马路上遇到一僵尸，对其打了一枪，僵尸应声倒下。但不久又爬起来，里昂又开了一枪，僵尸又倒下，不久又爬起来。如此重复了N次。里昂看不下去了，大叫："喂，老兄！你至少得配合一下剧情嘛。"僵尸不以为然："这不公平，为什么许你死了后LOAD，就不许我死了后LOAD？"

5. 很不幸的，克莱尔的手枪没子弹了。周围的僵尸大感得意，开始毫无顾忌地冲向克莱尔。但没想到，克莱尔突然从身体两侧拿出两把手枪对着僵尸乱开，而且似乎没子弹限制。其中一个僵尸是看不过去了，问道："喂！你这是什么手枪啊？"克莱尔回答道："没见过吧，这是我从劳拉那借来的。"

6. 克莱尔遇到一只箱子，怎么也推不动。正好遇到一个僵尸，于是对僵尸说道："喂！你帮我把这箱子推到书架下。"僵尸照做了。克莱尔又说："帮我把书架上那道具拿下来。"僵尸又照做了。克莱尔又道："帮我把书架上那文件给我拿下来。"僵尸还是照做了。克莱尔又说："现在你可以下来了。"僵尸又照做。克莱尔最后说："现在你可以去死了。"僵尸答道："这我不干。"

7. 一次，吉尔手枪也没子弹了，但还朝僵尸空开枪。一个僵尸见状"扑通"倒地，吉尔大奇，走上前问道："僵尸，我枪里没子弹你怎么就倒下了呢？"僵尸回答道："你不明白吗？我倒！"

甘肃　zhf_zzz

看了16期中关于《剑灵》代言人（以下简称为"代言人"）的玉照及签名后，我决定给你们写这封信。

作为一种商业炒作，请形象代言人无可非议，可以说，在我看到这5位代言人的时候并没有感觉到有任何地方不合适，直到我看了MM们的签名及给大软读者的话后，我真的是忍无可忍了！我有一个问题："形象代言人是不是只要漂亮、有名气就可以了吗？"

各位可以看看，每位MM的签名，不客气地说，还不如小学生（如Ken、蓝星之流）写得正规呢！我仍然还记得当年我们在兰大上学的时候，我们系书记给我们上课时要求我们每节课要交一篇硬笔书法作业，当时我们没有想到其重要性，直到毕业找工作的时候，才发现虽然自荐书啊等很多事情都可以用电脑来完成，但自己的字却很拿不出手，很多同学最后甚至请人代写。我一向对自己的字很没有信心，不过和各位代言人的字一比，我很骄傲，YE！

晶合实验室　阿飞



本期幸运读者

浙江　朱昆	天津　胥　鑫	广东　潘碧瑜
江苏　朱杰	湖南　郑世成	山西　马丽娟
河南　李琨	上海　阮劲松	
山东　袁涛	北京　何鹏飞	

以上读者将获得由**北京百年树人软件技术有限责任公司**提供的**《MP3欧美巨星经典——男人篇》**一套。

榜主随笔

闲人之家

“呵……欠……”太阳已经照到我的耳朵上，我才不情愿地伸了个懒腰，吆喝一声：“起床了！”以证明上午9点30分起床的我其实是一个勤奋的人。同宿舍的Titanium翻个身，嘟囔一声：“明天应该买一块窗帘了。”继续大睡。

刷牙洗脸完毕，照例又要对着窗口大声说80遍：“这个世界真是美好，空气真是清新！”不过这次说完，没有照例口干舌躁直上火，反而心情颇佳。

因为今天是周日。

昨晚刚从南戴河黄金海岸兴高采烈但却狼狈万分地撤退而归，好不容易有点空闲，想了半天却没地儿可去，毕竟刚到北京半个月。

低头瞎转悠了一圈，一抬头，好熟悉的地方啊！

原来不知不觉，又到了编辑部大楼！

又闻到了熟悉的硝烟味，似乎昨天持续到深夜的枪战还没有结束。骤然，一颗圆球形实弹呼啸着从鬓边掠过，我不禁大吃一惊。

办公室里，英勇的狂人倚墙靠椅，占据了一个有利地形，手里提着刚从黄金海岸买回来的M4玩具充气枪，满脸尴尬地笑着：“我打cOMMANDO呢！”而对面那个幸灾乐祸的志得意满者立刻站起来，故作姿态地甩甩头发。哈哈大笑：“做土匪真好！不怕误伤人质。”

我急忙低头躲过两粒横飞的子弹，连滚带爬地跌在座位上，惊魂未定。“幸好是周末，幸好你们拿的都是玩具枪，幸好你们没买到手雷，幸好干活时‘警匪一家’……否则我一定和你们不共戴天！”

周末真好！

Fate快评：整天对着我们的Windows，总觉得它的外观是如此单调，甚至让人觉得厌烦。虽然也能时常换换壁纸，但对于喜欢求新突变的人来说仍嫌不够。这期上榜软件中的WindowBlinds就能很好地满足这些读者的需求。

WindowBlinds可以完全改变Windows的外观，包括标题栏、按钮、工具按钮、工作列等许多地方，使用者也可以选择内设的几种样式，让自己制作出与众不同的Windows外观。通过WindowBlinds，你可以把PC机摇身一变变成漂亮的Macintosh机器的样子，也能把你的Word2000变得连比尔·盖茨也不认识。它采用我们熟悉的类似Winamp的皮肤插件技术，只要下载相应的插件就会将桌面变成你想要的样子。

但是更改Windows外观的功能总是会影响到系统的速度，不过现在电脑本身的速度越来越快，再加上新版本在改进后，速度上比1.x版快50%以上，WindowBlinds执行起来更加顺畅。

似乎腾讯QQ自从突然改名“南方不败”以后，盘踞在热门软件帮帮主的位置上到今天已经有7个月之久了（在我的印象中似乎它一直就没有下来过）。众多心灵纯朴、童稚尚存的青少年“弟子”对其鼎力支持是重要原因，QQ这个名词现在已经成为网络聊天的代名词。由于一年一度的暑假支持，金山游侠成功晋升为仅次于帮主的九袋弟子！而金山毒霸因为数月来国内网站病毒警告铺天盖地的缘故，也仍旧继续赢得人心。

互联网这段日子大概处在冰河时期，随着环境的愈发萧条，不要说许多门户网站已经身负重伤，甚至众多下载软件也大受连累。NetAnts在高处震荡不前，价位并不是很稳，许多行家已经考虑“撤支（撤出支持）”。长线来看，互联网股市难有大作为，投资者纷纷选择观望。至于网际快车FlashGet的强势走低，更是令人不敢恭维。

近来网上对于一款名为“Trojan.Offensive”的木马病毒显得风声鹤唳，此病毒主要是利用微软一个已经存在了10个多月的Java虚拟机漏洞对用户的计算机进行破坏。它伪装在网页或E-Mail中，当用户点击其中唯一的链接——“Start”时，极具破坏性的Java代码就会运行，通过微软Java虚拟机的安全漏洞对用户计算机的注册表进行多达50处的修改，达到禁止所有程序运行的目的。遭到破坏的计算机将无法进行正常的修复工作，唯一能做的就是重装系统，3.0至5.5sp1版本的微软IE浏览器都无法防范这一病毒。

我想，在纯DOS环境下提取注册表的以前备份来恢复，是否可行呢？当然，因为自己的电脑预防措施比较得力，我还没有机会尝试过。

我真诚地希望，广大读者朋友们能严防死守，拒中毒，永不沾，机器健健康康，游戏顺顺当当。

晶合实验室　苍茫



热门软件排行榜 Top 20

名称	版本号	名次	票数	名次升降
腾讯QQ	2000b	1	764	○
金山游侠	III	2	465	↑
NetAnts	V1.24	3	456	↑
金山毒霸	2001.07.12	4	447	↓
金山快译	2000	5	373	↑
瑞星杀毒软件	2001	6	300	↓
网际快车FlashGet	V0.96	7	290	↑
东方快车	3000	8	289	↓
KV3000	W	9	282	↓
Office XP	——	10	272	○
Internet Explorer	V5.5	11	268	↑
Magicwin98	V1.3f	12	244	↑
金山词霸.net	2001	13	235	↑
FPE	2001	14	222	↑
WPS Office	——	15	217	↓
Photoshop	V6.0	16	212	↓
FoxMail	V3.11 Build 0115	17	206	↑
东方不败	III	18	204	↓
MagicSet	V3.4	19	202	↓
Flash	V5.0	20	151	↑

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.1
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.76•
超级解霸	2001

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ 2000b Build 0710	140438
2	NetAnts 网络蚂蚁 中文版 1.24	132985
3	FlashGet 网际快车 V0.96	130701
4	RealPlayer V8.0 Basic 中文版	126387
5	WinZip 8.0 汉化第二版	122357
6	Winamp 完全版	121198
7	金山毒霸标准版	118625
8	Windows优化大师	117907
9	FoxMail V3.1	105435
10	WindowBlinds	93438

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、中国下载网站（www.download.com.cn）、世纪软件园（cnsw.6to23.com）联合推出。

联想走近你 科技走近你

QDI主板
创新的脚步从未停止

联想P4主板

极速引擎 一触即发

2001年9月11日至2001年10月10日，凡购买联想**Pentium4**系列主板
只需再加**2999**元，即可获得冠捷15寸液晶显示器一台！如此快意之举，
让您轻松实现P4与液晶显示器的双重梦想！
联想QDI主板邀您共同感受数字时代的澎湃动力！



夺P4 联想QDI主板 • INTEL Pentium 4 CPU 联袂出击

16日，联想QDI主板将在北京、上海、广州、沈阳、成都、西安、武汉的主要电子市场
实抢购活动。凡在当天活动现场购买联想Pentium4系列主板，更会有如下意外之喜！
想P4X-A主板，加**999**元，可获得Intel Socket423 1.6G Pentium4 CPU 一颗
想P2-A主板，加**999**元，可获得Intel Socket478 1.6G Pentium4 CPU 一颗

详细活动信息请查询 **天极网**(www.yesky.com)、**小熊在线**(www.beareyes.com)、
中关村在线(www.zol.com.cn)、**太平洋信息网**(www.pconline.com.cn)、
电脑之家(www.pchome.net)
9月17、18日还将进行网上抢购活动，敬请关注。

-A(联想850主板)/P2-A(联想845主板)配置表

构	ATX
口	P4X-A:Socket 423 P2-A:Socket 478
CPU	Intel奔腾4处理器 P4X-A:Intel 850 P2-A:Intel 845
外频	400MHZ外频
内存	P4X-A:4个双管道RIMM槽， 支持最大2GB的PC800/PC600 RamBus内存 P2-A:支持PC-133 SDRAM内存 最大可达3GB
硬盘	支持ATA 33/66/100
显卡	提供AGP 4X插槽
数目	P4X-A:1AGP，1CNR，4PCI，4个USB接口 P2-A:1AGP，1CNR，6PCI，4个USB接口
集成声卡	AC`97兼容，可升级到6声道音频输出，支持家庭影院
系统保护	I/O部分过流保护，CPU温度监测，风扇监控， 系统电压监控，系统硬件故障监控
联想创新技术	P4X-A:宙斯盾，无敌锁，闪电开机(BootEasy)， SpeedEasy，ManageEasy，LogoEasy P2-A：超频梭(StepEasy)，闪电开机(BootEasy)，无敌锁， 宙斯盾，LogoEasy，ManageEasy，SpeedEasy
其他功能	P4X-A:网络唤醒，Modem唤醒，键盘口令开机， ESD静电保护，支持STR P2-A:网络唤醒，Modem唤醒，键盘口令开机，ESD静电保护， 支持STR，三级CPU温控硬件保护

实物为准，价格、配置如有变化，恕不另行通知。

专为INTEL奔腾4处理器
量身设计的联想P4系列主板，
基于INTEL 850、845芯片组。其中P2-A(845主板)
具有三级CPU温控硬件保护。P4X-A(850主板)具
有4X驱动。联想P4系列主板上还设计有联想的各
项独创技术，为用户提供又一个绝好的高端平台。

















有限公司QDI中国市场处
0)82878888转QDI中国市场处
WW.QDIGRP.COM 传真:(010)82876048

各大区联系方法:
华北区010-82878888 华中区027-86600188 华东区021-52896800
华南区0755-6955888 西南区028-6200808 东北区024-23969588 西北区029-8261188

联想 LEGEND
www.legend.com

DI主板 北京8688信箱 联想集团有限公司 联想服务网站：www.lcs.legend.com.cn/service
免费咨询热线：800-810-8888 手机及未开通800业务地区的用户请拨打电话：010-82879425









在龙族生存也是一种考验

即使万人在线你也独一无二

[系統需求]

Pentium II 300
64MB RAM
700MB 硬盘空间
Windows 95/98
DirectX 7.0以上
调制解调器 56K 以上
支持DirectX 800x600显示卡
支持DirectX 音效卡
8倍速以上光驱

龍族

第三波戏台

www.dragonraja.com.cn

要目

2001年第18期 总第107期

我有我风格

它是一款自动伴奏软件，只要给一首歌输入和弦，选择风格后就可以自动生成所有伴奏乐器的旋律（如钢琴、吉它、鼓、贝司和弦乐等），非常快捷和方便。除了用现成的风格模板外，我们还能用Band－in－a－box制作自己的音乐风格。

19

6款国产品牌电脑横向评测

选择品牌电脑的用户，一般对电脑了解不多，缺乏相应电脑知识。他们需要一个完整有保障的产品和充分周到的售后服务。和一般家用电器不同的是，电脑本身功能极其模糊，用户掌握电脑的用处要比了解它的性能更为重要。我们这篇评测报告的主要目的就是指导用户如何去选择一台性价比优秀的品牌电脑。



36

2005年电子游戏奖项评选

预测未来是很有意思的事情，就像小时候的我们，把对未来的憧憬埋藏在心底，直到某一天，当我们回忆往事的时候，无意间，一缕阳光照射到这份秘宝上，我们才恍然明白了梦想与现实的距离。于是我们撰写了这篇文章，文章中虚拟了2005年的电脑游戏大奖参选者和得主，文章本身并不是严肃的，你会发现文章中很多地方出现了善意的嘲弄——甚至是恶搞。但这篇文章的价值不仅于此。

108

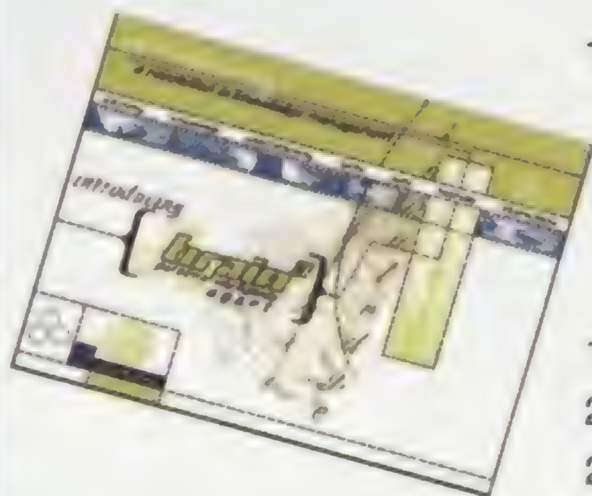
[illegible]，百毒不侵；他有[illegible]未杀一人；他留恋[illegible]欺辱良家妇女；他[illegible]辈与小乞丐都是他[illegible]被武林中称为“香[illegible]里要说的，就是他[illegible]

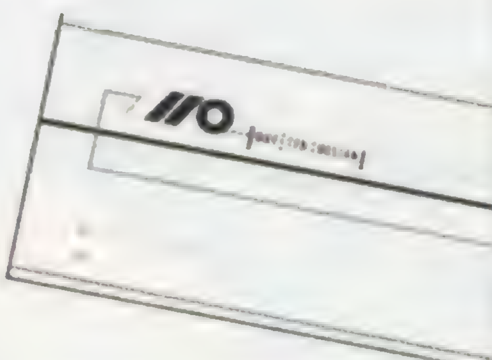


137

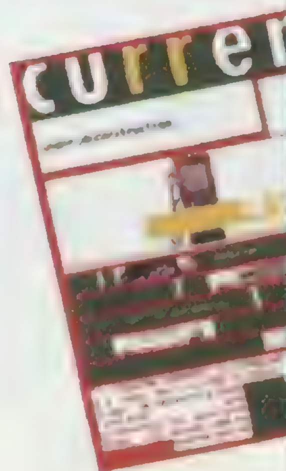
目录













编辑部报告

哐！哐！哐！开奖了！

第六届《大众软件》奖活动已于2001年8月24日圆满结束，现将开出的中奖号码公布，请各位读者密切注意！如果你幸运中奖，请速将奖券副券以及你的详细地址、邮政编码、联系电话、E-mail以及身份证号码或其它有效证件号码写清后，一并寄到《大众软件》邮购中心，地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱，邮编：100089，我们会把奖品寄到你指定的地址。兑奖截止日期为2001年11月30日，以当地邮戳为准，未领奖品将累计滚入"第七届大众软件奖"。

特等奖号码：26124
奖品：奔腾4多媒体电脑
一等奖号码：39578和36881
奖品：东方之子30G USB移动硬盘
二等奖尾号：6329
奖品：三星MP3播放器
三等奖尾号：956
奖品：漫步者R501T音箱+明基威力50倍速光驱、罗技大手柄
四等奖尾号：293和491
奖品：价值500元的电脑游戏软件
纪念奖尾号：35
奖品：263免费上网卡

主办单位：大众软件杂志社
协办单位：北京晶合时代软件技术公司

赞助厂商：
东方之子科技公司
三星公司
263网络集团
北京爱德发科技公司
苏州罗技科技公司
明基电通
升技电脑（香港）公司
北京世纪雷神科技发展公司
北京创新浩翰科技公司
北京威盛神州电子公司
北京晶合互动多媒体软件公司
（以上排名不分先后）

第六届《大众软件》纪念券由北京晶合时代软件技术公司提供。

目 录









大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚
尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉 郭都 祝佳音
校　对 郑佛水 邵学翊 朱飞
美术编辑 祁津忆
本期责编 任 然
电　话 (010) 88118588-1200
传　真 (010) 88135594
新闻热线 (010) 88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏婧 蔡蕊 霍虹
电　话 (010) 88118588-8000
传　真 (010) 88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　话 (010) 88135613
传　真 (010) 88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 (010) 82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　话 (010) 88118588-6000
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年9月16日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

邮发代号：82-726
零售价：¥6.50元
刊号：ISSN1007-0060